Playstation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 112 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Maio 2008

PROMOÇÃO
Sua criatividade vale um Play 3

NOVO VISUAL!

EDITORA EUROPA
ISSN 1516-6260

WINNING ELEVEN 2008

PS2/PS3

DETONADO Estratégia campeã para vencer a difícil Master League. Inclui dicas, dribles e tabela de condicionamento físico

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Testamos e garantimos: é o melhor e mais bonito game de corrida que existe. Você precisa conhecer!

+4 DETONADOS

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3 PS2
Ninjas secretos e técnicas especiais

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII PSP
Materias, evocações e itens poderosos

CONDEMNED 2: BLOODSHOT PS3
Guia de fases e localização dos itens

LOST PLANET: EXTREME CONDITION PS3
Segredos e dicas para vencer os chefões

TIM

Viver sem fronteiras

A partir de R$5,99 por jogo. A navegação no Portal Wap da TIM e/ou conexão durante o download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados, conforme tarifa do serviço TIM Wap/TIM Wap Fast do seu plano de voz. Mais informações em www.tim.com.br.

© 2007 GLU, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. © 2007 WARNER BROS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. Todos os direitos reservados. The Codemasters logo and "DiRT" ™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission.

glu™

ENTENDA AS NOTAS

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com retoques e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

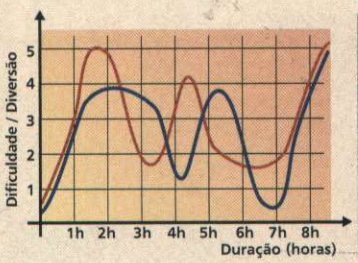
2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem espectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.



NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e dificuldade no decorrer do tempo de jogo.

Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

PlayStation

Maio/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo - MTb 10.766; e-mail: araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Filtpaldi

Editor: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte (Projeto Gráfico): Cristina Sayuri
Redação: Leandro Rodrigues
Revisão de Texto: Evelise Paulis
Colaboraram nesta Edição: Amer Houchaimi, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Mauricio Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Webmaster: Rodrigo Blasco
Webdevelopment: Rodrigo Mourão
Propaganda: Leticia Nunes e Natália Azeredo
Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios:
Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Raphael Gherardi, Renata Kurosaki e Rodrigo Sacomani.

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira
(11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61) 3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8236 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880, Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente de produto)
Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski
Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante, venda de edições anteriores e atendimento à pessoa jurídica
Coordenadora: Fabiana Lopes - fabiana@europanet.com.br
Atendentes: Anne Iris, Carla Dantas, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares e Tatiane Martinez
Expedição
Ézio S. Vicente (Coordenador)
Anderson Ribeiro
Suporte Técnico
Ivan Bastos (Coordenador)
Leonardo Theodoro e Rodrigo Castro
Telefone: (11) 3038-5070
E-mail: suporte@europanet.com.br

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

EDITORIAL

É sso aí: mudamos de novo. Não é aniversário da **D&T**, tampouco qualquer outra data especial, mas mesmo sem motivos simbólicos decidimos trocar todo o projeto gráfico da revista e modernizar também o estilo editorial de todas as seções. Aposto que, ao abrir a revista, você até voltou a olhar a capa para se certificar de que se trata mesmo da sua **D&T**. As mudanças são radicais e, se a revista fosse um personagem de RPG, poderia dizer que ganhamos Level e viramos um monstro mais poderoso.

A idéia para a reformulação nasceu de um simples suspiro de preguiça. A Cris, nossa editora de arte, curtia a tranqüilidade do início do mês e disse: "Nossa, estou sem nada para fazer...". Como um bom membro do clube "Chefes Carrascos são o Máximo", logo acabei com a paz dela e de toda a equipe. Aproveitamos o tempo livre para bolar as mudanças que você pode conferir.

Os detonados têm muito mais fotos e informações visuais; as análises revelam impressões mais aprofundadas e um novo sistema de notas; as notícias abordam a fundo o universo PlayStation, com uma cobertura mais íntima das novidades da PSNetwork e por aí vai. É só espiar.

Só não se acostume, pois tudo pode mudar de novo e ficar ainda melhor. Basta alguém ficar à toa por perto...

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

A EQUIPE

ÍNDICE

84 CAPA
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

CAPA

62 Winning Eleven 2008 (PS2/PS3)
84 Gran Turismo 5: Prologue (PS3)

GERAL

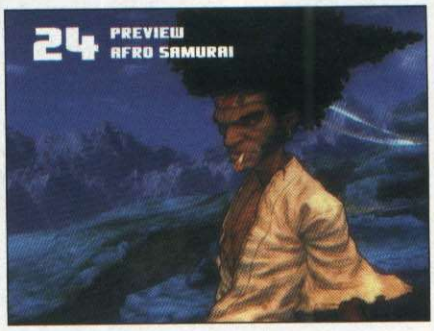
100 Compras
8 Fala, Galera!
58 Garota PlayStation
105 Hora do Reset
12 News
57 Pôster - Gran Turismo 5
9 Promoção
98 Review que ninguém viu

REVIEW

84 Gran Turismo 5: Prologue (PS3)
88 Dark Sector (PS3)
90 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (PS3)
92 Sega Superstars Tennis (PS3)
94 Viking: Battle for Asgard (PS3)
94 Ratchet and Clank: Size Matters (PS2)
96 Wild Arms XF (PSP)
96 Puzzle Guzzle (PSP)

DICAS

102 Army of Two (PS3)
102 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII (PSP)
102 Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
102 Condemned 2: Bloodshot (PS3)
102 Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)
102 Constantine (PS2)
102 Dark Sector (PS3)
102 Disney's Extreme Skate Adventure (PS2)
102 Death Jr. (PSP)
103 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (PSP)
103 Flatout: Head On (PS2)
103 Godzilla: Unleashed (PS2)
103 God of War: Chains of the Olympus (PSP)
103 Harvest Moon Boy & Girl (PSP)



DETONADOS

32 Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)
44 Condemned 2: Bloodshot (PS3)
62 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2/PS3)
70 Naruto: Ultimate Ninja 3 (PS2)
76 Lost Planet: Extreme Condition (PS3)

PREVIEW

18 Soul Calibur 4 (PS3)
22 Race Driver: GRID (PS3)
24 Afro Samurai (PS3)
26 Iron Man (PS3)

104 Lost Planet: Extreme Condition (PS3)
104 Lost Via Domus (PS3)
104 Manhunt 2 (PS2)
104 Naruto Ultimate Ninja 3 (PS2)
104 NBA 2K8 (PS2)
104 Patapon (PSP)
104 Simpsons Game, The (PS2)
104 Skate. (PS3)
104 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (PS3)

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

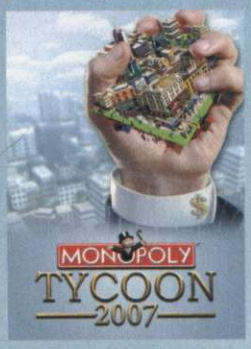
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

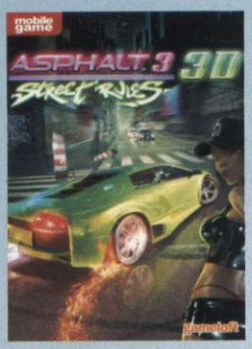
www.rocklaser.com.br

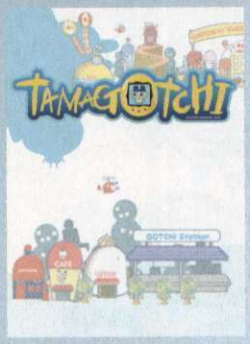
MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Claro

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

CARTAS

CANDIDATA

Gostaria de saber como faço para participar da seção Garota Playstation.

Leiliane Fernandes
Osasco - SP

Leiliane e todas as outras leitoras dispostas a alcançar fama e fortuna através das páginas da Dicas & Truques para PlayStation: para participar da seção Garota PlayStation é simples: basta mandar fotos de rosto e corpo inteiro para playstation@europanet.com.br. Se você for... aham... simpática, nós entraremos em contato para marcar um ensaio. Mas mandem mesmo, mulherada! É muito mais legal quando a Garota PlayStation é uma de nossas leitoras em vez de uma modelo qualquer. Ah, só um último detalhe: falamos em fama e fortuna, mas só garantimos a fama (são mais de 30 mil leitores por mês) pois não pagamos nenhum tostão à garota.

POSSÍVEL CONVERSÃO

Comecei a acompanhar a D&T a partir da edição 100 pois foi o período em que finalmente adquiri um PS2. Estou gostando demais da revista e, a cada quinzena, compro duas revistas antigas para minha coleção – e também já virei assinante.

Agora, minha pergunta: *God of War* para PSP será convertido para PS2?

Newton da Silva Junior
Belém - PA

Seja bem-vindo a bordo, Newton. Esperamos que você navegue conosco até a edição 200 e além. Quanto à sua dúvida, ainda não se fala em *Chain of Olympus* para Play 2. O jogo foi produzido exclusivamente para o PSP, mas nós não estranharíamos nada se ele fosse convertido para o PS2. Afinal, outros games como *Silent Hill: Origins* e *Ratchet & Clank: Size Matters* trilharam justamente esse caminho: saíram para PSP e depois migraram para PS2. E se você juntar a isso os fatos de que o PS3 vai ganhar *God of War* 3 e que a Sony disse que ainda vai continuar apoiando o PS2, essa suposição ganha ainda mais força.

220 VOLTS

Gostaria de saber se é mesmo necessária a utilização de establizador no PS3, pois já vi vários anúncios e propagandas de lojas oferecendo-o como brinde. Ouvi boatos dizendo que é para não queimar devido à diferença de voltagem. Moro em Pernambuco e a voltagem aqui é diferente de São Paulo.

Eduardo Augusto Oliveira Barbosa
Recife - PE

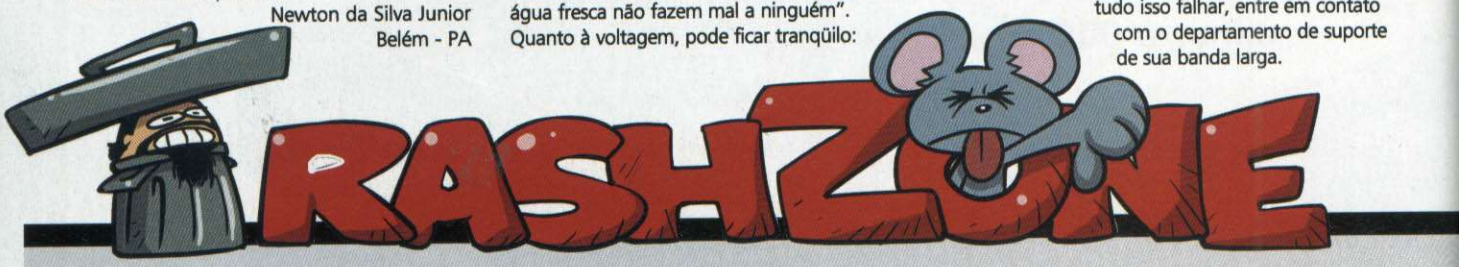
Imprescindível, não é. Mas é um item a mais de segurança que você deveria ter. E como dizia a avó do Sombra, "segurança, sombra e água fresca não fazem mal a ninguém". Quanto à voltagem, pode ficar tranqüilo: 110V ou 220V, não faz diferença. Mas como o Play 3 costuma esquentar mais do que os outros videogames, qualquer cuidado extra que você tome, principalmente em sessões de jogo prolongadas, é sempre recomendado.

REDE FURADA

Não estou conseguindo atualizar meu PS3. Aparece a mensagem "ocorreu um erro durante a comunicação. Isto é um erro de DNS (80710102)". O que isso quer dizer?

Cristiano Costa Ribeiro
Belém - PA

Isso quer dizer que você tem problemas de configuração de rede. Experimente colocar o Endereço IP que você encontra em ipconfig/all mas acrescente uma unidade ao último número. Por exemplo, se o seu número for 172.16.1.25, digite 172.16.1.26 em seu PS3. Na hora de configurar os números DNS primário e secundário, não use os do ipconfig/all. Para o primário, use o número padrão, que deve estar logo abaixo do número de máscara de sub-rede. Para o secundário, deixe tudo em zero (0.0.0.0). Mas tudo isso se você estiver usando um roteador, caso contrário, experimente detectar as configurações automáticas (IP, DNS primário e secundário, Gateway, Máscara de sub-rede). Se tudo isso falhar, entre em contato com o departamento de suporte de sua banda larga.



Para não jogar esse traste no lixo de uma vez por todas, arrumamos um espaço para Makotron expressar sua revolta na seção de cartas

A SAUDADE BATEU

Leio a D&T desde que... desde que... já nem me lembro mais, mas faz bastante tempo. Sou um grande fã do Makotron e do seu jeito todo "delicado". Em todos esses anos acompanhando a revista, vi o cara sumir e reaparecer novamente algumas vezes. Na edição 110, não vi a seção dele em lugar nenhum. Ele morreu? Vocês mandaram o vagabundo embora?

Leandro Araújo
Apucarana - PR

Vagabundo é a sua... bom, deixa pra lá. Eu fiquei de fora da edição 110 porque estava com dor de barriga e fiquei entalado no banheiro da editora. Aliás, por conta disso, quase que todas as revistas da editora não saíram nesse mês. É... o negócio fedeu mesmo.

Mas se você é um bom observador, o que eu duvido, deve ter visto que eu estava de volta na edição seguinte. E foi nela que, felizmente, fiz minha última análise de um jogo porco. Agora, esses inúteis da redação, que me acham mais inútil do que eles, resolveram me espremer aqui na seção de cartas para que eu responda leitores que não têm nada melhor para fazer e ficam escrevendo para cá. E a partir do mês que vem, vou comentar também sobre a "obra" do ganhador da promoção do mês. Seja ela de frases ou desenhos. Vai te preparando que eu não vou pegar leve, não!

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EX

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

REVISTA DE PSP

Sou fã da revista desde quando comprei meu primeiro PS2, mas gostaria que vocês fizessem uma revista dedicada somente ao PSP, com jogos, detonados, acessórios e lançamentos do mês, notícias e uma gama de informações sobre o pequeno notável da Sony.

Ricardo Alessandro Veloso
Belo Horizonte - MG

Se dissermos que essa idéia já vem cozinhando no nosso cérebro faz um tempo, você acredita? Pois pode acreditar. Queremos muito fazer uma revista só de PSP, especialmente porque o portátil vem ganhando cada vez mais espaço no Brasil. Fique de olho pois qualquer hora ela aparece nas bancas. Só não sabemos se será um especial ou uma revista mensal.

FÓRMULA 1

Sou grande fã da revista e queria saber qual a fórmula de vocês para fazer um trabalho tão espetacular. As matérias vem melhorando a cada edição, vocês poderiam ganhar o Oscar de melhor revista de games do mundo.

Danilo dos Santos
São Cristóvão - SE

Temos que revirar as gavetas antigas do almoxarifado para achar essa resposta. Ah! Aqui está! A fórmula é CH_3-CO-CO-CH_3. Se bem que havíamos guardado duas fórmulas nessas gavetas: a da revista e a da butanodiona. Bom, mistura aí e vê que bicho dá. Se não sair uma revista, você vai ter um líquido amarelo e volátil com cheiro de queijo.

VENCEDOR

A **Promoção Devil May Cry**, publicada na edição 109 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de leitores cheios de boas idéias (bom, nem todos). O grande vencedor foi:

Thiago Guilherme Gonçalves Bueno
Goiânia - GO
Prêmio: Um PS3
Frase: "Daria uma de Nero e atearia fogo no PlayStation 3 do Dante."

ELÊNCIA!

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

PROMOÇÃO GRAN TURISMO

O Makotron quer entrar para o mundo dos rachas, carrões. Descreva em uma frase com até 15 palavras um equipamento sujo e poderoso para turbinar o carro do sujeito. O dono da frase mais divertida e criativa vai levar para casa um PlayStation 3 ou um passeio com o Makoto na sua lata velha, suja e enferrujada.

PRÊMIO! 1 Playstation 3
1 Controle

PROMOÇÃO GRAN TURISMO

Envie o cupom até 5 de Junho de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente um acessório sujo para equipar o carro do Makotron. (15 palavras)

_____

_____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção God of War – D&T para PlayStation**
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Junho de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 113**, que estará nas bancas no dia 5 de Julho de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de outubro de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PSP que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Claro idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

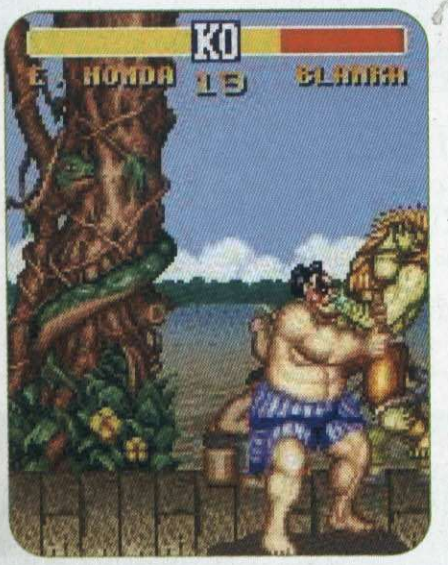
IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

STREET FIGHTER II

O maior game de luta de todos os tempos

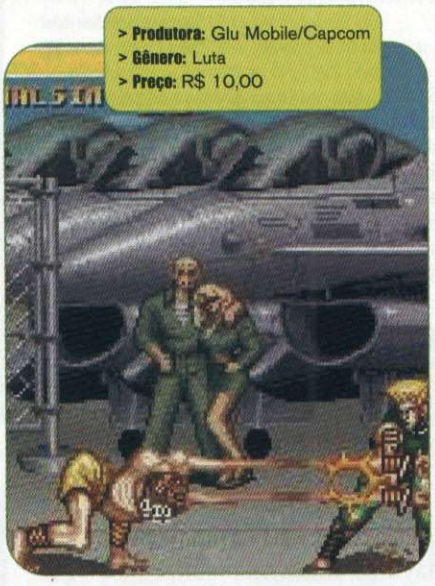
STREET FIGHTER II, o game de luta mais popular do planeta, já está disponível em uma versão eletrizante para jogar com raça no seu celular. O elenco de lutadores é composto pelos astros mais famosos da série: Ryu, Ken, Guile, Blanka, Chun-Li, Dhalsim, Zangief e E.Honda; e ainda há os chefões Balrog, Vega, Sagat e M. Bison.



O game é extremamente balanceado, por isso é impossível não encontrar no meio desta galera o lutador que combina perfeitamente com o seu estilo de combate. Se você quiser um personagem lento e forte, Zangief e E.Honda são os melhores; quem curte atacar com velocidade mortal pode escolher Chun-Li ou Blanka sem pensar duas vezes; já Ryu e Ken são os mais equilibrados e fáceis de controlar.

Os comandos de técnicas especiais como Hadouken e Shoryuken foram simplificados para se adequar melhor a praticidade das teclas do celular, trabalho feito com o devido cuidado para não comprometer o gosto sistema de com bate típico dos fliperamas e videogames. O direcional está programado para funcionar nas teclas do celular e assim, com comandos simples e curtos, você consegue executar ataques, combos e magias sem se atrapalhar. Para ter uma idéia da praticidade, uma magia como o Hadouken, que nos fliperamas exige três comandos direcionais, no celular pode ser executado com apenas dois toques. Tudo em nome da diversão sem complicação.

> **Produtora:** Glu Mobile/Capcom
> **Gênero:** Luta
> **Preço:** R$ 10,00



Para completar a sensação de que há um verdadeiro fliperama rodando no seu celular, o áudio é um show a parte e traz de volta as trilhas sonoras que fizeram sucesso nos arcades dos anos 80.

Street Fighter is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. Mega Man is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. All rights reserved.

BROTHER IN ARMS - ART OF WAR

Ação desafiante no campo de batalha

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

ADRENALINA E O CALOR do combate são garantias da versão miniatura de Brother in Arms, uma das séries mais aclamadas pelos fãs de combates inspirados na Segunda Guerra Mundial. Art of War é semelhante aos clássicos Contra e Metal Slug e oferece visão aérea do campo de batalha.

Além de combate homem-a-homem, o game também conta com missões onde você deve pular de pára-quedas sobre fogo inimigo ou deve controlar baterias antiaéreas.

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license of Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. Ubisoft and the logo Ubisoft are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

SEGA RALLY

> **Produtora:** Tectoy
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 10,00

Sujeira e velocidade máxima

OS JOGOS DE RALLY nunca mais serão os mesmos depois de Sega Rally. Aqui você usa o seu celular para controlar um carro a mais de 180 km/h em pistas de terra e lama. A sensação de velocidade é impressionante e a precisão do controle faz a diferença entre uma manobra aplaudida pelo publico e uma desastrosa batida que pode anular as suas chances de vitória. Os efeitos sonoros complementam o clima com ruídos altos e reaistas dos motores.

© SEGA Todos os direitos reservados

DIRT RALLY - COLIN MCRAE

Competição alucinante sobre quatro rodas

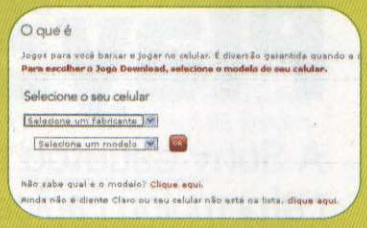
> **Produtora:** Glu Mobile
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 10,00

COLIN MCRAE FOI O maior entre os competidores de rally em todo o mundo. Por isso, o game que leva o nome do astro não poderia ser menos do que um belo simulador que exige braço forte e habilidade para controlar carros potentes. As pistas passam por terrenos variados, desde trilhas de terra até fachas estreitas em florestas. O visual das pistas são muito bons, assim como as reproduções dos carros.

The Codemasters logo and "DiRT"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and Published by Glu Mobile under license from Codemasters.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE MAIO

1. SONIC THE HEDGEHOG - PARTE II
2. NEED FOR SPEED PRO STREET
3. DURO DE MATAR 4.0
4. JOGO GOD OF WAR
5. ASPHALT 3

Mantenha-se conectado: a PSN atualiza os seus destaques com lançamentos e jogos quentes

Play3 de cara nova

A Sony escutou sugestões dos jogadores e reformulou radicalmente a PlayStation Network

Demorou um tempão, mas a Sony finalmente percebeu a importância de uma rede online dinâmica para garantir o sucesso do Play3. A atualização 2.30 trouxe uma reforma radical e realmente significante para a PlayStation Network, transformando-a em uma loja luxuosa, prática, moderna e – o melhor de tudo, integrada ao console. Antes da atualização, o serviço era acessado somente pelo navegador de internet do console, pouco pessoal e lento.

A necessidade de uma mudança já era óbvia pela praticidade da Live, a rede do X360, e ficou ainda mais urgente no final de 2007, quando a Sony criou uma pesquisa dentro da própria PlayStation Network e descobriu que a maioria dos usuários não estava satisfeita com o serviço.

Como já foi dito, a nova PSNetwork "mora" dentro do seu Play 3, por isso o acesso é muito mais rápido e amistoso, pois usa os comandos do joystick da mesma forma que você interage com os menus de jogos. Isso garante uma navegação mais gostosa e a sensação individualista de "Essa é a MINHA PS Network!".

As mudanças no visual são drásticas. Todos os menus e opções de compras estão organizados do lado esquerdo, na forma de botões e separados por categorias e assuntos. Um novo sistema de ícones foi criado para ilustrar os gêneros dos jogos, a quantidade de jogadores suportados e outras informações interessantes.

O sistema de vendas ficou mais atraente e isso é perigoso, pois dá muita vontade de gastar o seu cartão de crédito com tudo que surge pela frente. Imagens em alta resolução ilustram os games completos e é possível assistir a trailers dos jogos antes de pensar em comprá-los. Agora dá gosto fazer compras no Play 3.

Os jogos à venda exibem fichas informativas e trailers de exibição gratuítos

É possível deixar vários downloads rolando em segundo plano enquanto você navega

Ícones ilustrativos deixam claro qual o gênero do game e o público alvo do produto

Gran Turismo 5 é exclusivo de PS3 e promete ser uma revolução

A Sony já sabia!

Empresa diz que a Microsoft errou na sua estratégia e vai sofrer as conseqüências

Durante uma entrevista, o chefe de marketing da Sony, Scott Steinburg, falou das chances do PlayStation 3 se tornar o vencedor da atual geração de videogames. "Nosso rival já lançou mão de seus principais trunfos nos dois primeiros anos de existência e pode ter se retirado da disputa por seus próprios resultados", disse Scott.

Para Scott, o fato do Blu-ray ter vencido a guerra das mídias de alta definição criou um grande momento para o console da Sony. As mais recentes pesquisas de mercado acreditam que está começando o "Momento PS3", o que aumenta o otimismo em torno do console da Sony.

Ainda segundo Scott, os grandes trunfos do PS3 ainda estão para chegar. "Quando você incorporar jogos como *Gran Turismo 5*, *Metal Gear Solid 4*, *LittleBigPlanet* e *Resistance 2* ao acervo do console, o resultado será uma plataforma irresistível".

O executivo empolgado ainda falou sobre o grande potencial de um sistema de downloads de música e filmes pelo PlayStation 3. "Nós temos influência em entretenimento, músicas e filmes. Nenhuma outra companhia no mundo tem essa habilidade e esses trunfos. O PS3 vai se tornar uma grande central de entretenimento para a família toda. Fiquem ligados!"

Agora é esperar para ver se as previsões de Scott Steinburg serão confirmadas. *Metal Gear Solid 4* tem lançamento previsto para junho deste ano, *LittleBigPlanet* e *Resistance 2* serão lançados no segundo semestre e *Gran Turismo 5*, a versão final do grande simulador de carros da Sony só deve dar as caras no ano que vem. Já os downloads de filmes podem começar este ano.

Quem poderá resistir ao domínio dos carinhas simpáticos de L.B.Planet?

FIFA Interactive Wold Cup

Brasileiros são desclassificados na etapa nacional e a vaga ficou para os mexicanos

A etapa brasileira da quarta edição da FIFA Interactive World Cup (FIWC) aconteceu no dia 29 de março, no Kick Bola Urbana, parque temático de futebol localizado no bairro do Brooklin, zona Sul de São Paulo. O torneio de *FIFA 2008*, desta vez disputado exclusivamente no PlayStation 3, foi considerado um sucesso pelos organizadores. "A procura foi acima das expectativas e contamos com mais de 120 competidores de alto nível", revela Ivan Kako, gerente de negócios da Electronic Arts Brasil.

A D&T esteve no evento para acompanhar o desempenho dos brasileiros que lutavam por um vaga na grande final. Porém, foi um mexicano que roubou a cena. Ruben Morales Zerecero, viajou mais de 10 horas do México para São Paulo só para competir. Ele foi eliminado da etapa

americana do torneio e apostou as suas fichas na etapa brasileira. Resultado: se deu bem. O mexicano eliminou o atual campeão nacional, André Buffo, e ganhou uma viagem para a final que reunirá os 32 melhores jogadores do mundo. O evento vai acontecer no Sony Center em Berlim, Alemanha, no dia 24 de maio. Desta vez o Brasil vai ficar chupando o dedo.

Fim do Sixaxis

Controle padrão do PlayStation 3 vai dar lugar ao Dual Shock 3

Segundo comunicado oficial da Sony, o Sixaxis vai, definitivamente, parar de ser fabricado, dando lugar ao Dual Shock 3. Na prática, os controles são muito parecidos e ambos possuem sensor de movimentos, porém o Dual Shock 3 tem a função Rumble, atração que foi deixada de lado no Sixaxis e causou acessos de fúria entre os jogadores.

Gamer´s Life

O primeiro reality show só com jogadores está a caminho. Inscreva-se já!

A empresa Hive Entertainment está produzindo o primeiro reality show baseado na vida de jogadores de videogame. O Gamers Life, que tem o apoio da D&T, será transmitido gratuitamente pela internet em diversos websites.

A idéia é simples, porém, muito inovadora. O programa pretende mostrar o dia-a-dia dos jogadores, a preparação e a participação deles em um torneio que vai testar todas as suas habilidades não só em jogos, mas também na vida comum.

O programa está na fase de seleção e vai escolher oito felizardos para formar o elenco. Entre no site oficial do programa (www.gamerslife.com.br) e inscreva-se para ter uma chance e exibir a sua vida de gamer.

LittleBigPlanet pode ser lançado no PSP

Bonequinhos de remendos podem atuar também no portátil

Uma matéria publicada pelo site Computer & Videogames divulgou que *LittleBigPlanet* caminha a passos largos para o PlayStation Portátil. O site afirma que teve contato com uma fonte confiável da Sony Studio Liverpool e o língua-solta teria confirmado que o estúdio está trabalhando no desenvolvimento de uma versão do jogo para o PSP.

Nenhum outro detalhe sobre a possível versão foi detalhada, nem mesmo as possíveis diferenças, mas a possibilidade da versão de PSP ter uma função que interaja com a versão do PS3 não seria nada difícil. Ainda segundo o site, o jogo já tem data de lançamento: setembro deste ano.

A proposta renovável e casual do game tem tudo a ver com com a mobilidade do PSP

Servidores desligados

A Sony vai desligar servidores de vários jogos de PSP e PS2

A SCEA revelou esta semana que vai começar a desligar os servidores de vários jogos de PlayStation 2 e PSP em breve. O suporte a esses títulos será cortado a partir de 30 de junho. A lista é basicamente formada por jogos de PS2, entre eles os populares *Jak X*, *Amplitude* e *Twisted Metal Black Online*. Com isso, *EyeToy Chat* e *Twisted Metal Black Online* perderão o sentido para sua existência, pois não possuem modalidades offlines.

Confira a lista completa de jogos que terão seus servidores extintos:

PS2
- Ampliture
- Destruction Derby Arenas
- Everybody´s Golf
- EyeToy Chat
- F1´04
- Jak X
- Lemings
- My Street
- Syphon Filter Omega Strain
- This is Football 2004 e 2005
- Twisted Metal: Black Online

PSP
- Lemmings • World Tour Soccer 2

As luzes vão se apagar. Chegou a hora de você correr para o PS3

Hackers atacam os jogos da PS Network

Espertinhos descobrem um meio de rodar jogos travados em qualquer PSP

Um grupo de Hackers quebrou a proteção de jogos para PSP baixados pela PS Store. Os jogos baixados pela loja online da Sony possuem uma trava que impede que rodem ilegalmente em portáteis não autorizados. Esse grupo conseguiu eliminar a trava e rodar jogos em PSP com firmware alterados. Os primeiros jogos que tiveram a trava de segurança quebrada foram *flOw* e *Beats*.

Que venham os Bigg Daddys!!! Vamos esperá-los armados e felizes

Bioshock 2 para PlayStation 3. Tomara

Especulação cheia de esperanças aponta continuação para o Play 3

Um anúncio de emprego disponibilizado no site da 2K Marin, a mais nova filial da 2K Games (a produtora de Bioshock), convoca profissionais com experiência no PlayStation 3. O cargo é de designer de fases, o que exige principalmente experiência em tecnologia dos principais consoles recentes, destacando que é imprescindível já ter trabalhado com o console da nova geração da Sony.

O anúncio de emprego abre especulações para que *BioShock 2*, ainda sem plataformas anunciadas, pinte no Play 3.

Bioshock é um dos mais criativos FPSs da atualidade

Beta público da Home

A comunidade virtual do Play 3 tem grandes chances de entrar na fase de testes públicos

Em uma entrevista publicada na revista inglesa Official PlayStation Magazine, o diretor sênior da PlayStation Network, Susan Panico, afirmou que há a intenção de abrir para o público uma nova fase Beta de testes. Este fato que, segundo ele, deve acontecer muito em breve. Apesar do comentário na revista, a Sony não divulgou nenhuma informação oficial, tampouco uma data para os testes ou condições para participar.

Chega de ver fotos da cidade utópica da Home. Nós queremos entrar e que seja logo

Quebra de segurança

Sony admite quebra de segurança nas contas pessoais da PlayStation Network

A Sony Computer Entertainment confirmou que cerca de 25 mil contas de usuários da PlayStation Network podem ter sido acessadas por terceiros ilegalmente. Desta maneira, senhas podem ter sido alteradas e informações pessoais, expostas. Sorte que, de acordo com a Sony, o banco de dados da empresa não mostra os últimos números do cartão de crédito do usuário, o que torna muito improvável que essas informações estejam comprometidas. A empresa está investigando a extensão dos possíveis danos e alterações de senhas. Além disso, medidas corretivas foram feitas e a Sony diz estar contatando diretamente cada uma das vítimas.

Mortal Kombat 8 na Midway Games

Primeiro episódio da nova fase pode aparecer ainda esse ano

Ed Boon, executivo da Midway Games e co-criador da série *Mortal Kombat*, não é bom com segredos e já deu várias pistas sobre o lançamento do novo título da série. Segundo Boon, o oitavo episódio da série – que ainda não tem nome definido – deve contar com um visual e temas mais sombrios do que nunca, bem menos coloridos do que os anteriores. Além disso, o game deve sofrer mudanças drásticas na jogabilidade, abandonando de vez o sistema de três artes marciais distintas por lutador, adotado até o último título da franquia.

Não é só no jogo que agilidade é importante.

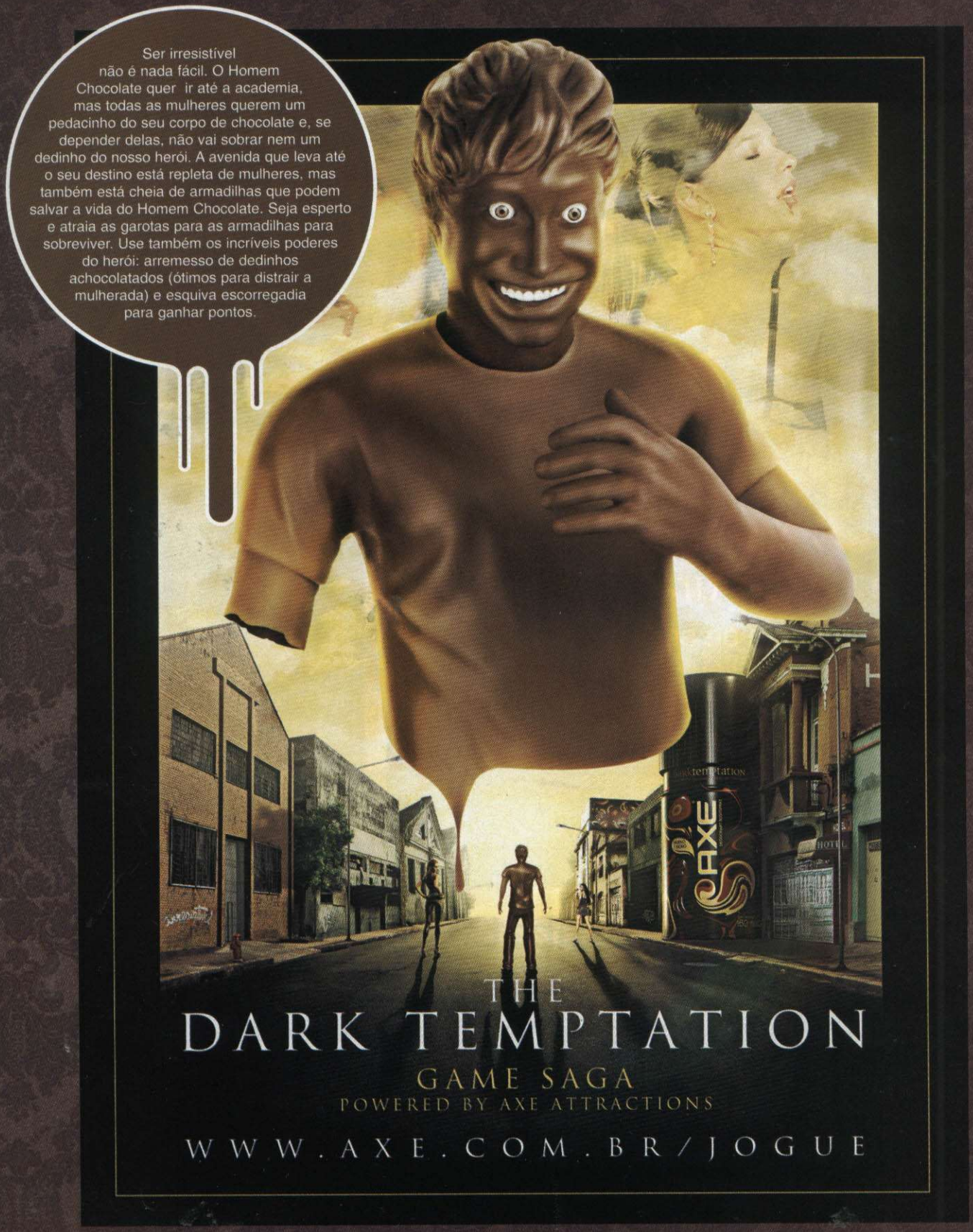
A J&J importa com agilidade eletrônicos das mais diversas marcas e modelos. Acesse www.jejimports.com e confira.

Tudo em componentes e acessórios.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com

Salve o Home


Ser irresistível não é nada fácil. O Homem Chocolate quer ir até a academia, mas todas as mulheres querem um pedacinho do seu corpo de chocolate e, se depender delas, não vai sobrar nem um dedinho do nosso herói. A avenida que leva até o seu destino está repleta de mulheres, mas também está cheia de armadilhas que podem salvar a vida do Homem Chocolate. Seja esperto e atraia as garotas para as armadilhas para sobreviver. Use também os incríveis poderes do herói: arremesso de dedinhos achocolatados (ótimos para distrair a mulherada) e esquiva escorregadia para ganhar pontos.
AXE
HOTEL
THE
DARK TEMPTATION
GAME SAGA
POWERED BY AXE ATTRACTIONS
WWW.AXE.COM.BR/JOGUE

m Chocolate

RECOMPENSAS

Salvar o Homem Chocolate do assédio da mulherada é uma tarefa árdua e você merece ser premiado por isso. O melhor jogador da semana vai ganhar um kit especial que contem produtos **AXE**, camiseta, boné e mochila. Além disso, o melhor jogador de todos os tempos vai turbinar o seu quarto com um fliperama de The Dark Temptation e outros jogos, basta conseguir a maior pontuação do rank global. O critério para vencer os desafios semanais é simples: chegar o mais perto possível das pontuações estabelecidas. O desafios não são altos e, as vezes, você deve controlar a sua habilidade para conseguir pontuações baixas. Vamos lá! O Homem Chocolate precisa da sua ajuda (e o seu quarto, de um fliperama).

Barraca de frutas

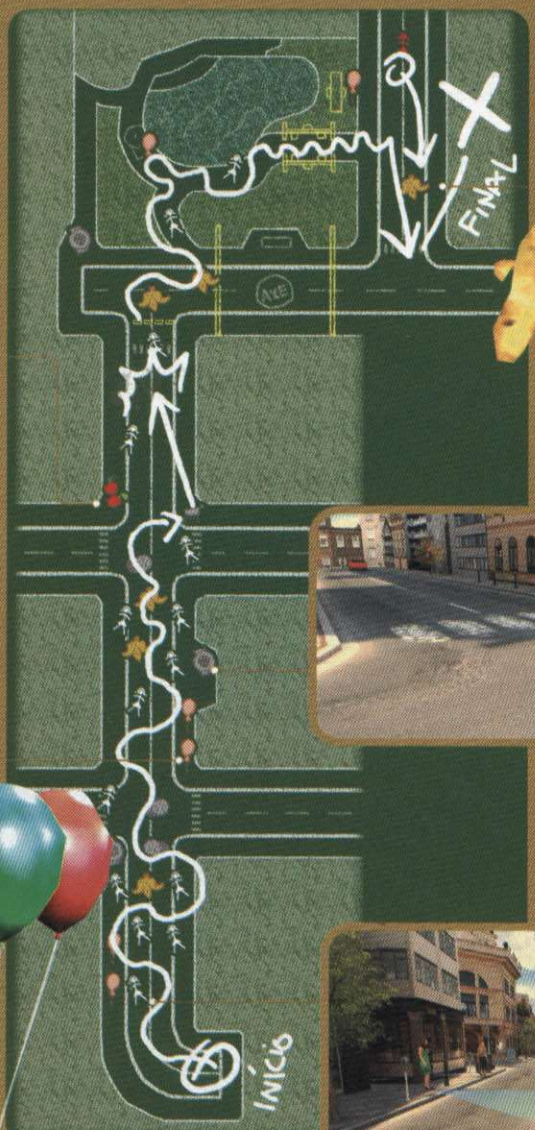
Derrube as frutas das barracas para criar armadilhas escorregadias. Qualquer mulher que tentar passar correndo vai levar um capote.

Quer um balão?

Há diversos balões amarrados as mesas e bancos. As mulheres não resistem aos balões e, ao pegá-los, vão voar para bem longe.

ESTRATÉGIA

Não entre nesta missão sem um plano. Estude o mapa e decore a localização das armadilhas que podem salvar o Homem Chocolate.



Casca de banana

A mais clássica (e infalível) das armadilhas. Pare perto de uma casca, disfarce bem e espere a garota mais perto tentar pegá-lo para tomar um tombão. Pode rir, mas disfarce...

Olha o buraco!!!

Fique perto das tampas de bueiro e atraia as garotas para que elas caiam nos buracos. É jogo sujo, mas o Homem Chocolate agradece.

Campo de visão

As mulheres tem habilidades perigosas de vigilância. Passe longe do raio de visão das garotas para não chamar a atenção delas.

Por Maurício Cadarn

SOUL CALIBUR IV

→ **Produtora:** Namco
→ **Distribuidora:** Namco
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Luta
→ **Lançamento:** Julho de 2008
→ **Expectativa:** ★★★★☆

Um conto de almas e espadas, desta vez com uma quantidade obscena de detalhes

A esta altura do campeonato, é chover no molhado dizer que só com uma TV de alta definição e entrada HDMI você pode aproveitar o esplendor dos jogos de PS3 com força total. Se você já investiu uma grana e está rodando seus jogos no "talo", será recompensado com *Soul Calibur IV*, um espetáculo para os olhos que vai rodar com 720 linhas progressivas (a intenção era chegar a 1080p, mas a produtora desistiu) e 60 frames por segundo.

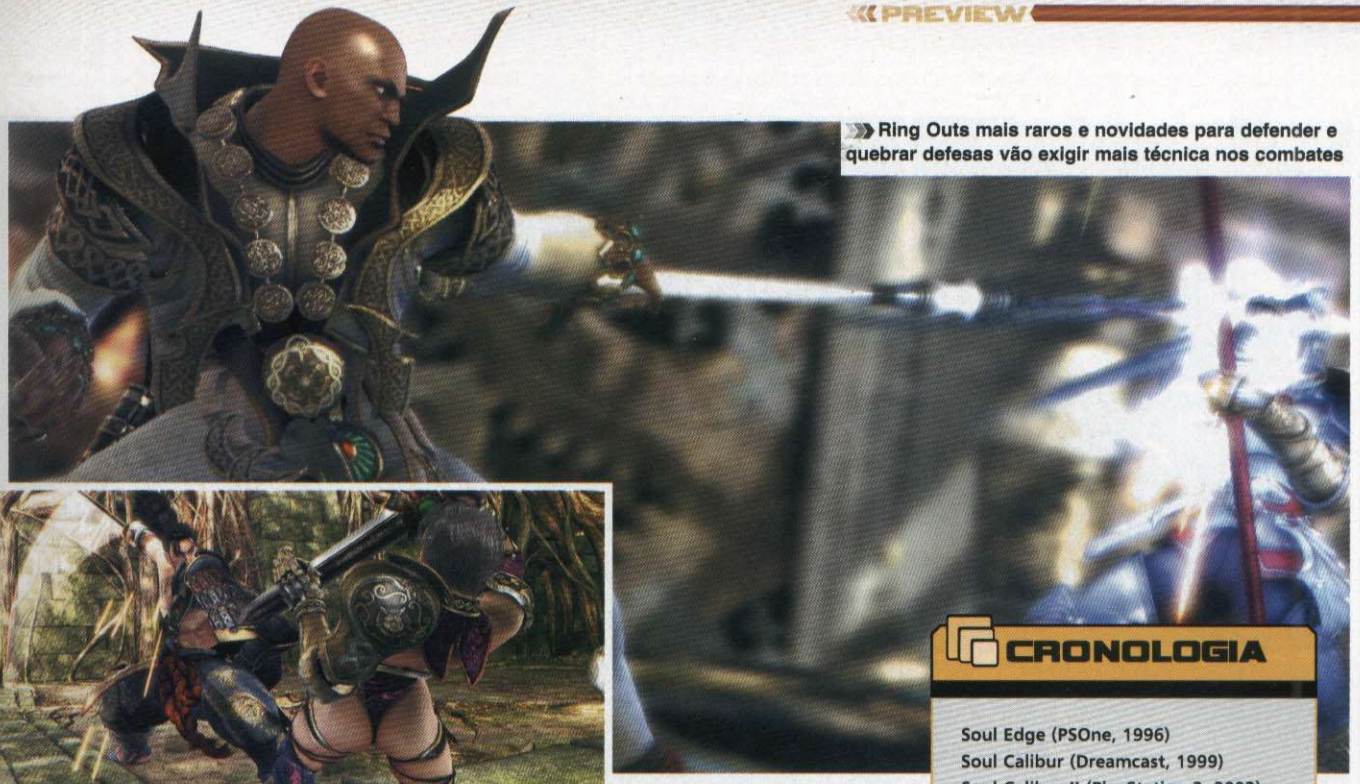
Produzido pela *Soul Blade*, divisão da Namco que cuida da série desde sempre, *SCIV* segue pelo caminho certo das adaptações e foi refeito com capricho. Os lutadores exibem uma quantidade de detalhes impressionante. O bom e velho Mitsurugi, por exemplo, revela uma armadura repleta de arranhões, cortes e rasgos, características típicas de um samurai que vive nos campos de batalha. Isso sem falar na textura ultra-realista da pele, onde até algumas veias e poros são visíveis durante o combate. Tamanho cuidado com detalhes e realismo vão deixá-lo babando com as novas curvas de Sophitia e os saltitantes dotes peitorais de Taki, mas também poderão assustá-lo ao revelar bizarros detalhes de Voldo que você nunca tinha reparado antes.

NOVIDADES NOS COMBATES

A primeira inovação que chama a atenção está nas arenas, que não serão mais tão pequenas

Um espetáculo gráfico rodando em 720p e a 60 fps

Os detalhes dos corpos dos lutadores são espantosos, assim com a textura das roupas



Ring Outs mais raros e novidades para defender e quebrar defesas vão exigir mais técnica nos combates

quanto nas versões anteriores e, justamente por isso, os combates não vão mais ser baseados tanto em vitórias por Ring Out (eliminação que rola quando alguém cai da arena). Isso vai dar mais destaque à movimentação livre e os lutadores terão mais espaço para se mover. Além disso, os cenários serão mais vivos, muitas vezes com animais transitando durante o combate ou até árvores balançado com o vento, além de que quase tudo poderá ser destruído pelos lutadores. Os elementos destrutíveis, aliás, vão dificultar ainda mais as chances de Ring Out. É mais fácil você jogar seu inimigo contra um objeto, assim como é feito em *Tekken*, do que derrubá-lo.

Quanto ao combate, as animações estão mais variadas e muito realistas, tudo para reproduzir os estilos marciais de cada personagem com fluidez convincente e reações impressionantes de ação e reação, ou seja, o impacto do ataque e o modo como cada um reage a ele serão únicos.

Há novos recursos para lutar, como o Parry (use a defesa no momento correto para ganhar uma vantagem para o contra-ataque), Guard Break (golpes que quebram à defesa) e outras surpresas não reveladas referentes a possibilidade de vencer sem ter precisar esgotar a barra de energia do adversário. Há rumores de isso será coi seguido quebrando a arma do inimigo, mas não foi confirmado.

Entre as modalidades, o Chronicles of the Sword (modo RPG) foi extinto e mais ferramentas de criação e edição foram adicionadas ao Creat-A-Soul, modo onde você monta o seu próprio lutador. Para a alegria dos jogadores mais competitivos, haverá um modo de combate online e, além de encarar almas guerreiras de todo o planeta, será possível trocar os lutadores criados com outras pessoas.

CRONOLOGIA

Soul Edge (PSOne, 1996)
Soul Calibur (Dreamcast, 1999)
Soul Calibur II (PlayStation 2, 2003)
Soul Calibur III (PlayStation 2, 2005)
Soul Calibur Legends (Wii, 2007)
Soul Calibur IV (PlayStation 3, 2008)

Darth Vader tirou férias para lutar pelo controle da Soul Edge, arma que vai combinar com o seu sabre "do mal"

HILDE
Um dos combatentes que mais chamam a atenção em *Soul Calibur IV* é Hilde, apelido curto para Hildegard von Krone. O nome pomposo não é à toa: a guerreira é também princesa, filha do soberano do reino Wolfkrone – uma nação fictícia com pinta de Europa do século 15 e parte do "Sagrado Império Romano". Seu pai foi tomado pela loucura e sobrou para a garota liderar seu povo na guerra contra seus inimigos, o exército do reino de Ostrheinsburg. Hilde usa uma espetacular armadura, que exibe uma cabeça de lobo no ombro, e pode lutar com uma espada curta chamada Grenzennova ou com a lança Frischhimmel. A diferença entre as armas é óbvia: a espada curta é ideal para combate rápido e de proximidade, porém causa pouco dano; já a lança é ideal para combate a distância e causa grandes danos, porém seus golpes são mais lentos.

PERSONAGENS INÉDITOS

Vinte personagens clássicos já estão garantidos, entre eles Zasalamel, Raphael, Nightmare e Cervantes. O destaque, porém, fica entre os estreantes. Conheça as novas caras confirmadas:

DARTH VADER
Antagonista supremo da série *Guerra nas Estrelas*, Vader tem tudo para ser um dos mais poderosos do novo game. Munido com seu sabre de luz vermelho, o lorde Sith vai usar o ladro negro da força para combater. Tudo indica que o personagem será mais lento, porém com grande força de ataque.

YODA
O pequeno e poderoso mestre jedi é personagem exclusivo para a versão do game para X360, porém por pouco tempo: a Namco vai disponibilizá-lo para Play 3 na PSNetwork em um futuro não muito distante. Yoda é um combatente extremamente rápido e, apesar de Soul Calibur oferecer um sistema focado em luta no solo, o jedi vai usar e abusar de pulos rápidos como foi visto no último filme.

ANGOL FEAR
Prima de Angos Mois, personagem dos quadrinhos de Soul Calibur, Angol Fear foi criada por Mine Yoshizaki, criador do hilário animê *Sgt. Frog*. A história da garota ainda não foi divulgada e a sua arma é uma lança com uma bola de aço.

SCHEHERAZAD
Apenas mistérios rondam esta personagem, já que a produtora ainda não liberou seu perfil. A julgar pelas orelhas pontudas, suspeita-se que seja uma elfa. Scheherazad foi criada para o game por Yutaka Izubuchi, ilustrador e diretor que trabalhou com diversos desenhos animados japoneses.

Angol Fear e Scheherazad são lutadoras criadas por nomes famosos dos animês

UMA COMPLEXA REDE DE ALMAS

Nenhuma série de jogos de luta tem um roteiro tão complexo e minucioso quanto *Soul Calibur*. Cada personagem, por mais coadjuvante que pareça, tem sua própria história, motivações e os reflexos dos seus atos são percebidos a cada nova versão lançada. Em séries como *The King of Fighters*, que também conta com um bom pano de fundo, apenas a visão da história do personagem (ou time) vencedor é considerada oficial e usada como ponto de partida para o próximo capítulo.

Em *Soul Calibur* não funciona assim, os fragmentos da história de cada lutador e os acontecimentos que cercam sua jornada são pequenas peças cuidadosamente planejadas para formar algo maior. Dificilmente é possível determinar quem é o real "vencedor" de cada versão.

O CAVALEIRO AMALDIÇOADO

A história da série sempre esteve e vai continuar atrelada ao nobre cavaleiro Siegfried. Desde o primeiro game, quando ele tomou a Soul Edge de Cervantes, sua alma não teve descanso. Ele tornou-se Nightmare e lutou para alimentar a sua espada, mas foi derrotado por Kilik e Xianghua. Desde então ele sofre com recaídas entre bem e mal, pois ainda há fragmentos da Soul Edge em seu corpo. Em *SCIV*, Siegfried usará a Soul Calibur.

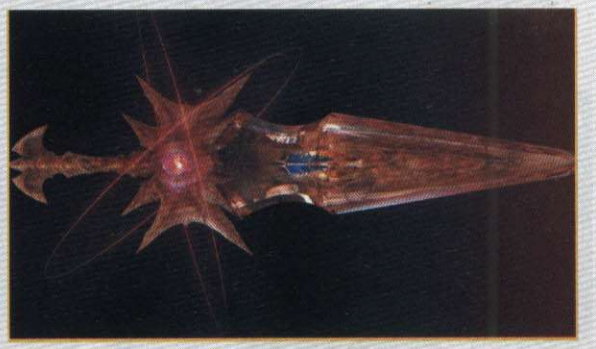
SOUL CALIBUR

As espadas Soul Calibur e Soul Edge foram criadas por uma divindade no auvorecer dos tempos. Elas representam todo o bem e mal, respectivamente. Em Soul Calibur IV, a Soul Calibur está em domínio de Siegfried, o guerreiro que já foi controlado pela Soul Edge. A forma cristalina da espada não é a sua primeira e original manifestação, mas é o modelo assumido desde o último combate entre as duas forças, quando Siegfried a usou para dar o golpe final em Soul Edge – ataque que, obviamente, não foi suficiente para erradicar o seu poder sombrio.

A grande promessa para o novo episódio é que serão reveladas algumas informações importantes sobre as origens das duas espadas, principalmente sobre como elas foram realmente criadas e suas relações com personagens estreantes.

SOUL EDGE

Apesar da forma de espada, a Soul Edge é uma entidade viva e corrompeu Cervantes e Siegfried para ajudá-la em seu maior objetivo: alimentar-se de almas valorosas para restaurar todo o seu grandioso poder. Os guerreiros da série buscam a Soul Edge para, por ganância ou inocência, usar os seus poderes para realizar seus maiores sonhos e desejos. Porém, a Soul Edge só pode levar a destruição.



Por Maurício Cadarn

RACE DRIVER: GRID

→ **Produtora:** Codemasters → **Distribuidora:** Codemasters → **Console:** PS3 → **Gênero:** Corrida
→ **Lançamento:** Junho de 2008 → **Expectativa:** ★★★★☆

Física e sistema de danos realistas prometem revoluções no simulador da Codemasters

No que diz respeito a simuladores de rally, a produtora inglesa Codemasters reina suprema. Sua última criação, *DiRT*, emplacou no Play 3 e mostrou as aplicações da engine Neon, responsável por uma simulação avançada de danos que não limita-se apenas ao visual, mas que afeta também o desempenho dos veículos, além de física impressionante e realismo fotográfico para carros e pistas.

Para o seu novo projeto, *Race Driver: GRID*, a produtora criou a engine Ego, evolução da Neon, que promete melhorias em todos os aspectos. O objetivo da Ego não é só criar um game capaz de competir em segmentos fora das pistas enlameadas de rally, mas, como diz a produtora, "criar uma idéia diferente do que estamos acostumados em simuladores".

Race Driver: GRID não vai focar em apenas uma modalidade e pretende combinar competições legais e ilegais, como rachas em áreas urbanas. A idéia da organização das modalidades veio da seguinte observação de Ralph Fulton, designer de GRID: "os jogos costumam oferecer pistas em diversos países, mas não há uma sensação de que você passa por locais totalmente diferentes. Nós queremos que o jogador sinta que está em um lugar totalmente diferente quando viajar e isso envolverá todos os aspectos do game".

Assim sendo, a primeira aplicação da idéia foi distribuir as diferentes modalidades para as regiões que sediam o game: EUA, Europa e Japão. Se você quiser participar de competições de drift, encare as famosas curvas das montanhas japonesas e crie nuvens densas de fumaça nos rachas noturnos em Shibuya. Nesta categoria o que vale pontos são as derrapagens e tangências perfeitas, diferente das corridas nos EUA, onde os carros de motores possantes buscam os melhores tempos. Na Europa não poderia ser diferente: famosas pistas licenciadas

Detalhes e mais detalhes. O nível de realismo das pistas e veículos assusta

Para quem não tem de carros milionários, será possível destruí-los completamente

exigem mais técnica e controle. Cada região terá suas próprias características e exigirá, conseqüentemente, um estilo diferente de pilotar e uma sensação particular de direção.

BATE E VOLTA

Para aproximar o virtual do real, as competições offline vão envolver até vinte carros, você contra todos os outros. O ponto-chave para que isso funcione bem é a promessa de uma Inteligência Artificial capaz de identificar as características de pilotagem do jogador. A idéia é que os adversários consigam lidar com as atitudes do jogador, como fechadas, freadas bruscas e até eventuais barbeiragens. Os competidores não estão na pista só para seguir um traçado como se estivessem presos em trilhos, mas sim para vencer ou, no mínimo, ficar perto do seu carro. Isso vai criar um volume nada comum na pista e, com certeza, vai favorecer situações inesperadas.

Apesar do capricho offline, a Codemasters não esqueceu do online e garante que as competições multiplayer terão uma grande responsabilidade no pacote e os torneios e competições rápidas serão organizados de modo que os jogadores possam competir de forma rápida, com o mínimo de menus, salas de espera e a menor burocracia possível.

No que se refere aos acidentes, a engine Ego promete destruição ainda mais minuciosa: a lataria vai amassar com mais realismo e precisão do que vimos em *DiRT* e pedaços do carro vão cair conforme a gravidade dos impactos. Ao mesmo tempo em que é muito impressionante assistir ao seu carro amassar como uma sanfona ao socar a frente em um poste, isso deveria acabar com a corrida e arruinar as suas chances. É aí que entrar uma função "anti-simulação", uma espécie de Rewind. Basta segurar um botão e a cena retrocede para antes do acidente, o que vai dar tempo de evitar o acidente.

SÓ OS MELHORES

Os produtores já deixaram claro que não têm a intenção de transformar *GRID* em um título para colecionadores de carros, por isso não vai oferecer uma garagem monstruosa como as que acostumamos a ver na série *Gran Turismo*.

A atração principal deve ser a sensação de pilotagem e não os modelos de carros famosos, por isso só 45 veículos foram licenciados. *GRID* é continuação da série *TOCA*, mas ainda assim não vai contar com as costumeiras licenças V8 Supercars e British Touring Cars, sucesso entre o público alemão e inglês (estas categorias, porém, podem ser inclusas em futuros atualizações). Isso porque o foco de GRID é conquistar novos fãs nos EUA e Japão. Entre os famosos garantidos estão Dodge Viper SRT-10, Aston Martin DBR9 e Mazda 787B.

Cada região terá suas próprias características e competições

TORCIDA VIBRANTE

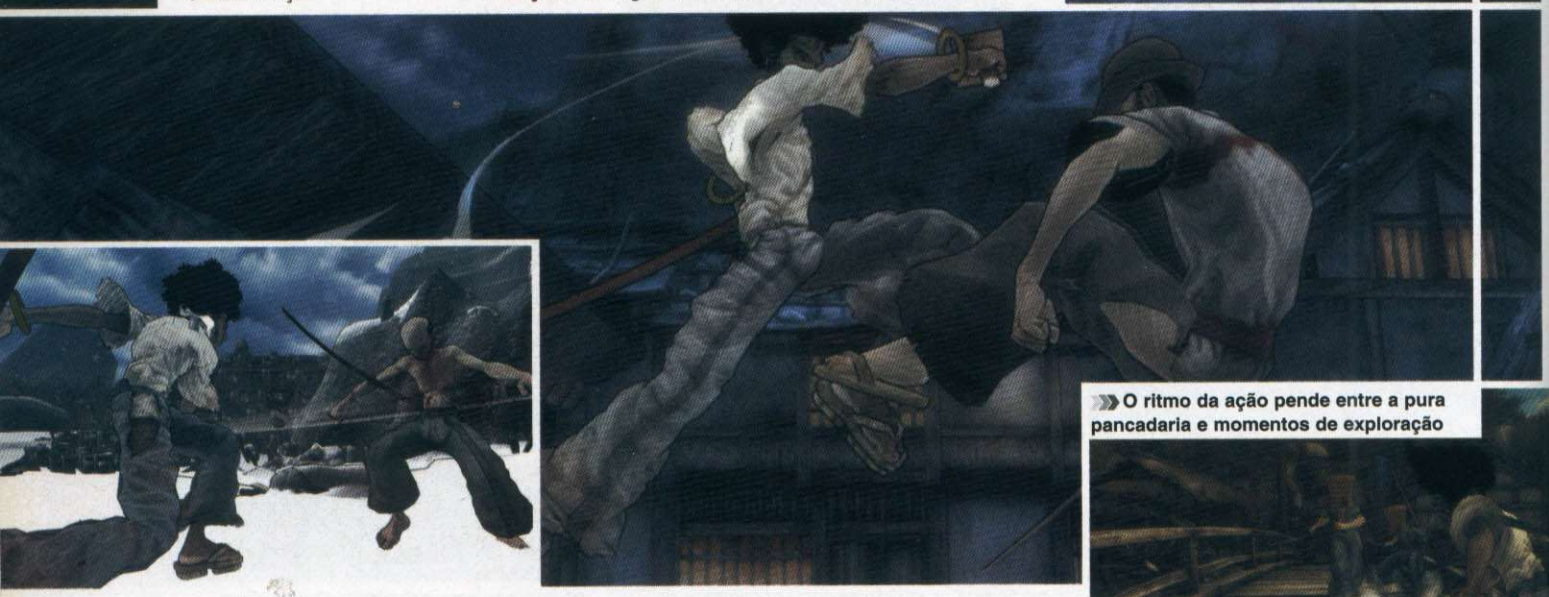
Um dos atrativos de *GRID* é o ambiente das pistas e a vida que o compõe. Cenários foto-realistas já não são uma grande novidade, apesar de que as pistas desta competição merecem elogios pela reprodução cuidadosa. A vida está nos detalhes e isso faz a diferença. Para começar, o público que acompanha as corridas é bastante volumoso e conta com diferentes animações de reações, o que torna a vibração mais convincente. Além disso, alguns objetos são semi-interativos, como as lanternas das ruas japonesas, que balançam com o deslocamento de ar criado pelos carros, assim como as bandeiras e vegetação de outras pistas.

Tem para todos os gostos: rachas noturnos em grandes cidades, drifts e torneios em circuitos

Por Maurício Cadarn

AFRO SAMURAI

→ **Produtora:** Afro Team
→ **Distribuidora:** Namco Bandai
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação
→ **Lançamento:** Segundo Semestre
→ **Expectativa:** ★★★☆☆



O ritmo da ação pende entre a pura pancadaria e momentos de exploração

Cool e moderno, animê do primeiro samurai negro é o motor de uma nova experiência

Mesmo para quem está acostumado com animês – desenhos animados japoneses –, *Afro Samurai* é uma daquelas experiências de rara e surpreendente elegância. Apesar de ser baseado no mangá de Takashi Okazaki e produzido pelo estúdio japonês Gonzo (*Gantz*, *Samurai 7*), o animê tem forte influência da cultura pop norte-americana, o que resultou na combinação de Hip-Hop, com trilha sonora criada por RZA (líder do Wu-Tang Clan) e participação de grandes astros do cinema na dublagem, como Ron Perlman, Kelly Hu e, o destaque, Samuel L. Jackson, no papel de Afro Samurai.

O envolvimento de nomes tão fortes foi vital para o sucesso que o animê alcançou fora do Japão, mas seria injustiça tirar o mérito de sua animação complexa, com movimentos de luta que mais parecem uma dança mortal; e design de personagens brilhante, que se encaixa no contexto Hip-Hop e, ao mesmo tempo, renova a cultura samurai. É uma obra de arte no sentido mais puro da termo. Se você não assistiu à série, exibida no Brasil pela MTV em cinco episódios, já tem uma tarefa enquanto espera pelo jogo.

A Namco Bandai acredita tanto no potencial da marca *Afro Samurai* que montou uma equipe exclusiva para este projeto, batizada de Team Afro. O objetivo dessa galera, que envolve talentos que participaram de grandes projetos da Naughty Dog e Crystal Dynamics, é criar uma experiência com nova história, porém preservando a essência do animê.

Afro assistiu a morte de seu pai em combate quando tinha apenas 5 anos. O caminho da vingança o levou a enfrentar Justice, o assassino #1 do mundo

Afro Samurai será baseado em exploração e cenários e, na maior parte do tempo, combates contra inimigos inéditos. Não haverá transição entre o sistema de controle para interação com elementos do cenário (o samurai pode andar pelas paredes, escalar, pendurar) e o combate em si. Todas as possibilidades são unificadas.

O destaque fica para o sistema de combate e a fluidez dos seus movimentos. Afro consegue executar combos quase que artísticos, com belas animações e resultados imprevisíveis. Pense em um mesmo combo aplicado em dois inimigos diferentes, os desmembramentos e demais impactos serão diferentes. O game analisa a posição dos inimigos e sua distância para calcular o que vai acontecer. Os combos podem ser executados no chão e no ar com fluidez impressionante, tão boa quanto no animê.

Outro destaque nos combates é o modo como você fará as "finalizações". Ao invés de orientar-se por botões ou mensagens que pipocam na tela, o jogador terá que ler a linguagem corporal dos inimigos para saber quando é hora de executá-los.

Movimentos cheios de estilo resultam nas execuções mais cruéis imagináveis

GAMES Atacado

Distribuidora: INFINITY

Novo suporte Slim

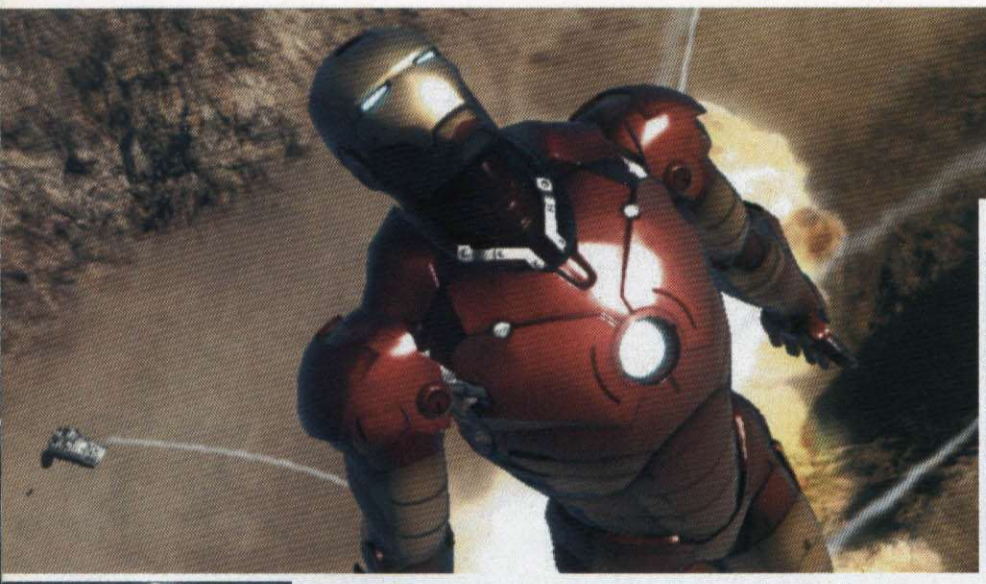
Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Manutenção de controles de playstation, consoles, e acessorios em geral, para varejo e lojistas, consulte-nos!

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

Por Maurício Cadarn



As missões aéreas oferecem controle livre e frenético para combate a distância

IRON MAN

→ **Produtora:** Secret Level
→ **Distribuidora:** Sega
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação
→ **Lançamento:** Maio de 2008
→ **Expectativa:** ★★☆☆☆

Ação frenética e liberdade para usufruir as capacidades da armadura do Homem de Ferro

Com os *X-Men*, *Homem-Aranha* e *Quarteto Fantástico* já usados e abusados em adaptações nos cinemas, a Paramount cavou mais fundo e achou o Homem de Ferro, herói de HQs da Marvel e protagonista do filme homônimo e do seu derivado para Play 3.

O protagonista é Tony Stark, um herói diferente dos mutantes, deuses e super-heróis que nos acostumamos a ver. Ele é humano e as suas maiores habilidades são uma inteligência incrível para invenções bélicas, grande fortuna, ganância e capacidade de pilotar bêbado sem se esborrachar em uma montanha qualquer.

Tony construiu a armadura que o tornou o Homem de Ferro e você poderá desfrutar de suas vantagens em combate em terceira pessoa.

A ação é frenética e não acaba nunca. A proposta é dar descanso ao seu cérebro e encarar jatos, tanques de guerra e o que mais vier. Graças as habilidades de vôo da armadura, você pode alternar entre combate terrestre e aéreo na hora que quiser. No modo terrestre, o herói desliga o sistema de vôo e o controle fica mais pesado e preciso, indicado para combater alvos fixos; ao ativar os jatos, a jogabilidade fica muito mais frenética e dificulta o controle do personagem.

ARMADURA VERSÁTIL

A arma principal está nas luvas do herói e dispara rajadas rápidas, de longo alcance, porém com baixo poder destrutivo. Basta segurar um botão para travar a mira no seu alvo e atirar sem parar. O peitoral da armadura conta com um canhão potente, porém ele precisa de um tempo para recarregar. O Homem de Ferro não vê problemas em partir para um contato mais pessoal e você pode usar a força ampliada da armadura para arrancar canhões dos tanques de guerra, caudas de helicópteros ou destruir no muque determinados tipos de armamentos.

Somando a mobilidade livre do herói, suas armas eficientes e o fato de que a armadura se conserta sozinha seus danos, pode esperar por uma experiência bastante fácil para ocupar uma futura tarde entediante de domingo. As fases são curtas e os desafios prometem ser repetitivos (atire muito para destruir alvos menores, agarre alvos maiores e aperte botões freneticamente para arrancar seus pedaços vitais, basicamente isso). Os fãs terão desafios extras interessantes, como habilitar as armaduras clássicas do Homem de Ferro, raridades que só vimos nos gibis antigos e nunca em um bom 3D de alta definição.

Além da versão moderna da armadura, haverá também modelos clássicos secretos

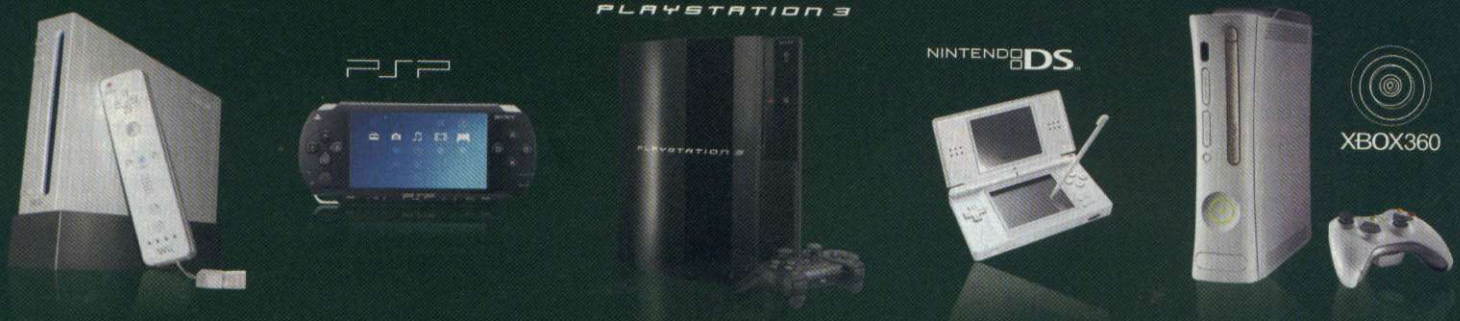
Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!

A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ



www.diskgames.com.br

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

19 3741.4100

www.diskgames.com.br

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.

6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac

6860 - Mouse
Ótico Fighter

6730 Joystick
Pilot Pro

6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer

6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

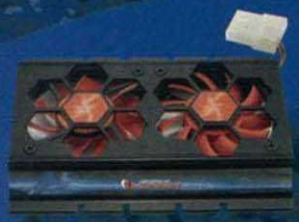
6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower



6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

6442 - Cooler
Iceborg

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Por Humberto Martinez

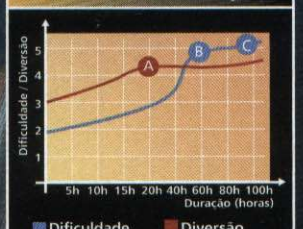
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

→ **Produtora:** Square-Enix → **Distribuidora:** Square-Enix → **Console:** PSP → **Gênero:** RPG

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Lojas Ocultas
- ☑ Todas as Evocações Secretas
- ☑ Listas Completas de Materias
- ☑ Chefe Secreta Minerva
- ☑ Segredos do DMW
- ☑ Equipamentos Indispensáveis
- ☑ Coleção Genji
- ☑ Soul of Heike

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A Fim do jogo. A qualidade do CG o faz babar e o elo de ligação com a história de *FFVII* torna-se perfeito. A tristeza dos eventos, porém, faz qualquer fã da série ficar com o coração apertado. T.T

B Missões absurdas e chefes apelões. Dolorosamente desafiante.

C Dezenas de horas gastas em evoluções e fusões de materias, acúmulo de SP e busca de itens raros para encarar Minerva, a destruidora. Empolgante para alguns, enfurecedor para outros.

AVALIAÇÃO D&T

PSP

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,5

EXCELENTE

Crisis Core: Final Fantasy VII foi gentilmente cedido pela Synergex do Brasil. Telefone: (11) 4133-1313

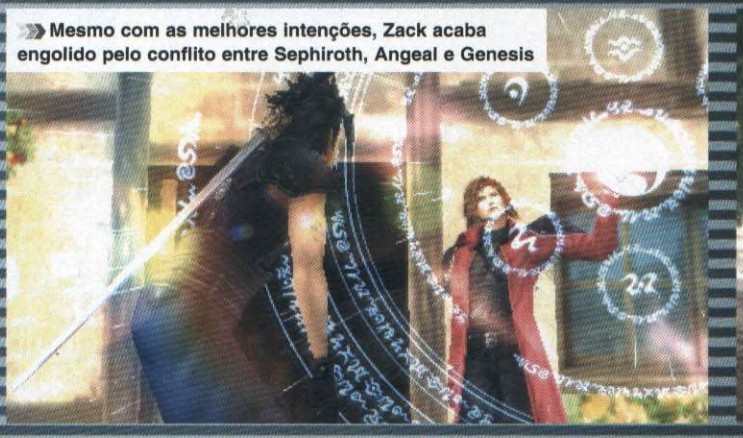
ZACK FAIR, O VERDADEIRO HERÓI

A trama de *Crisis Core* mostra a transformação da Shin-Ra na megacorporação vista no *Final Fantasy VII* original. Nesta época, anos antes de *FFVII*, a Shin-Ra Eletric Power Company investe com agressividade no monopólio da extração de energia mako, fundamental para as suas pesquisas secretas. Para assegurar seu domínio e incursões territoriais em áreas de interesse, a Shin-Ra conta com sua própria força militar, a SOLDIER. É aqui que Zack Fair, um soldado de segunda classe cujo sonho é... Ser um herói.

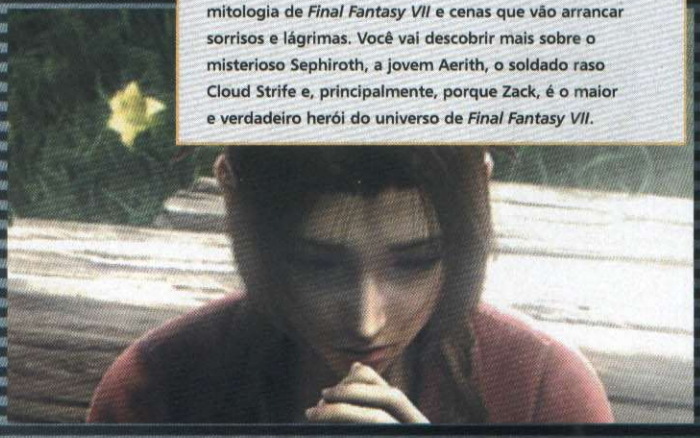
Na SOLDIER há uma hierarquia rígida e os soldados de primeira classe são vistos como heróis. Sephiroth é um SOLDIER de primeira classe nesta época. Zack sonha com a primeira classe e não mede esforços e obediência para fazer bonito nas missões e impressionar os seus superiores. Zack conta com o apoio de Angeal, seu superior, SOLDIER de primeira classe e um amigo valioso.

Aos poucos, Zack vai descobrir o lado podre da Shin-Ra: deserção em massa de soldados, traições, ataques injustos contra outras cidades, manipulações genéticas e crises com os soldados de primeira classe. Paralelamente a isso são revelados os sonhos e decepções de três grandes amigos: Sephiroth, Angeal e Genesis.

Crisis Core oferece revelações fundamentais para a mitologia de *Final Fantasy VII* e cenas que vão arrancar sorrisos e lágrimas. Você vai descobrir mais sobre o misterioso Sephiroth, a jovem Aerith, o soldado raso Cloud Strife e, principalmente, porque Zack, é o maior e verdadeiro herói do universo de *Final Fantasy VII*.



Mesmo com as melhores intenções, Zack acaba engolido pelo conflito entre Sephiroth, Angeal e Genesis



Tocante e envolvente, a trama que conclui a saga de Cloud e a Shin-Ra é o destaque de um RPG criativo, com novas e instigantes ferramentas

A magistral corrente que amarra a trama de *Final Fantasy VII* passou por duas gerações de consoles, gerou um belíssimo filme, dois jogos para celulares e um desenho animado. Tudo para, onze anos depois, encerrar o seu ciclo cronológico no fantástico *Crisis Core*.

O momento em que Sephiroth deixou de ser um herói para tornar-se o maior vilão do planeta, as explicações para as ligações entre Cloud e Zack e outras grandes respostas estão inclusas em uma trama grandiosa para um console tão pequeno.

Porém, além das descobertas históricas, o que motiva a seguir em frente é a inteligente mistura dos sistemas de combates de *FFVII* e *FFXII* para criar uma nova experiência. As batalhas não são em turnos – como em *FFVII* – e há liberdade para fugir dos ataques, defender e escolher suas ações sem precisar acessar menus. Porém, muito melhor do que em *FFXII*, aqui você não precisa esperar uma barra encher para executar a ação: tudo acontece em tempo real e é muito dinâmico, prejudicado apenas pela limitação das zonas de combates e as câmeras atrapalhadas.

Outra herança do *FFVII* clássico é o uso de materias, jóias que representam habilidades, magias e evocações. É necessário evoluí-las para torná-las mais poderosas e [novidade] fundi-las umas com as outras para gerar novas. Após um certo ponto, torna-se possível acrescentar itens às fusões, o que abre ainda mais possibilidades para invenções e criações. Além das materias, há diversos equipamentos tradicionais e outros secretos para turbinar Zack.

Uma novidade que você vai amar ou odiar é o DMW. Trata-se de um sistema que substituiu o ganho de experiência e dá Level ao herói de forma aleatória, por meio de sorteios em roletas. O DMW também é responsável pela ativação dos Limit Breaks (ataques especiais), uso das evocações e evolução das materias.Depender da sorte limitou um pouco as opções estratégicas conscientes para os combates, mas ainda há fórmulas que ajudam a manipular e induzir os resultados dos sorteios. Isso prova que não é só questão de sorte, mas de inteligência.

MISSÕES PARA UMA VIDA INTEIRA

Terminar a aventura leva cerca de 20 horas, não oferece momentos de desespero, é linear e facíl para os veteranos. O verdadeiro desafio está no modo Missions, com 276 missões que consistem em investigar mapas em busca dos itens mais raros e os inimigos mais penosos.

Um inimigo de médio porte do Missions, por exemplo, pode ser mais difícil do que o chefão final do modo normal. Minerva, o ser mais poderoso do Mission, é uma verdadeira apelona, torturadora sádica e impiedosa. Você vai passar cerca de 20 horas só para acumular os requisitos necessários para ter chance de derrotá-la. Enervante para alguns, desafiante para os verdadeiros fãs de RPGs das antigas. ›

Acredite se quiser, Sephiroth já teve amigos: Angeal e Genesis, dois 1st Class SOLDIERs

ROTEIRO

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO

1. O único desafio do primeiro capítulo é Behemoth. Use as esquivas para evitar os ataques e contra-ataque pelas costas.

CAPÍTULO 2 – WUTAI

2. Acesse os seus e-mails, fale com o guarda e responda com a primeira opção. Entre pela porta e use a máquina à direita. Acesse o menu Mission e cumpra a primeira missão. Pegue um item no compartimento de suprimentos (examine este local sempre que for partir para uma nova missão). Volte à sala anterior, fale com Angeal e escolha a primeira opção.

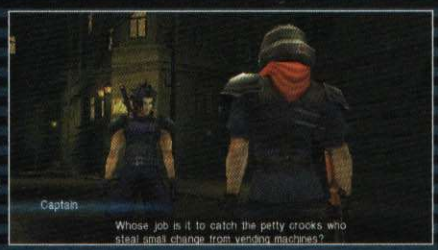
3. Em Wutai, Zack precisa impressionar, por isso enfrente todas as lutas que puder antes de ir para o estágio central. Examine as torres de vigia e as paredes suspeitas para encarar batalhas extras.

4. Contra os chefões do templo, ataque pelas costas e esquive. Não deixe sua energia muito baixa, pois eles usam alguns ataques indefensáveis.

5. Após o papo com Angeal e Lazard, encare mais inimigos. Siga em frente e selecione a primeira opção para encarar Ifrit. O ponto fraco do monstro é a evocação Blizzard. Role no chão para fugir das magias de fogo e mantenha seu HP acima da metade.

CAPÍTULO 3 – BANORA VILLAGE

6. Pegue a materia Thunder no compartimento de suprimentos. Saia da sala e vá para o Sector 8. Converse com a Genesis Fan e escolha a primeira opção. Fale com todas as pessoas que quiser e volte ao Shin-Ra Building.



7. Peça uma poção para a moça na recepção sempre que precisar recuperar suas forças. Use o elevador para ir ao SOLDIER Floor, entre no Briefing Room e Fale com Tseng.

8. Em Banora Village, equipe Thunder e enfrente Guard Spider. Ataque a distância com Thunder, nunca fique de frente para o chefão e tenha cuidado com o golpe paralisante. Afaste-se quando o inimigo criar uma redoma de energia.

9. Vá para o vilarejo e procure pela casa de Angeal. Converse com a senhora e siga pela nova trilha até a fábrica. Encontre Genesis e volte à área principal do galpão.

10. Na saída, destrua alguns misseis (aperte X assim que os projéteis ficarem vermelhos e fizerem um som específico). Se você destruir todos vai ganhar 1.500 Gil.

11. Volte à casa de Angeal e encare Bahamut. Ataque com sua espada e fique atento aos movimentos do monstro para evitar os golpes

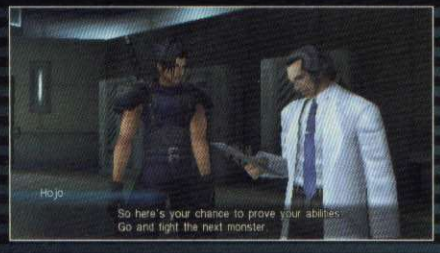
DICAS BÁSICAS

- Converse com o máximo de pessoas e vá em todos os Save Points para conseguir as primeiras missões extras;
- Quando a aventura ficar difícil, ganhe experiência e evolua suas materias no modo Missions;
- Leve os itens makou na Materia Room para gerar novas materias;
- Jogue com fones de ouvido, pois a trilha sonora é fantástica.

com as asas. Quando o dragão voar, corra para fugir da investida. Use a magia Blizzard quando ele ficar fora do seu alcance e mantenha sua energia acima de 600 HP.

CAPÍTULO 4 - GENESIS

12. Vá ao Training Room. Fale com Hojo e escolha sempre as primeiras opções até encarar Behemoth. Vença e vá para o andar SOLDIER Director´s Office. Zack será promovido a SOLDIER Class 1st, com isso pode equipar até seis materias e misturá-las.



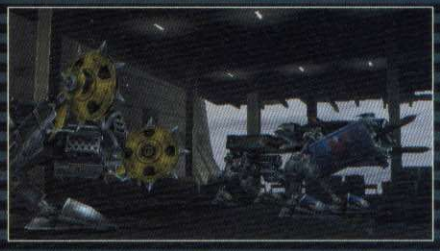
13. Na Briefing Room, tente sair e responda a segunda opção. Saia do prédio, vá para LOVELESS Avenue e fale com a mulher no beco. Volte ao prédio da Shin-Ra, vá até a sala do diretor. Volte ao elevador.

14. Contenha a invasão inimiga com magias elétricas e congelantes. Após a cena com os Turks na rua, entre em LOVELESS e encare Genesis Eraser. Use a magia Barrier para diminuir os danos e ataque com a magia Gravity. Preserve sua energia acima de 600 HP.

15. Dentro do quinto reator Mako, vá pela direita até encontrar uma manivela e desça pelas escadas à esquerda. Fale com Sephiroth e suba novamente. Desça pela escada à direita do Save Point, desça mais um andar e ative o gerador.

16. Siga pela porta onde Sephiroth o espera. Examine o laboratório e leia as três anotações sobre o Project G no cenário. Converse com "Seph" novamente.

17. Persiga o cientista Hollander. Contra os chefes Pile Machine, Cutter Machine e Shot Machine, use ataques normais e magias elétricas para acertá-los enfileirados. Fuja dos ataques venenosos da máquina amarela.



CAPÍTULO 5 - AERITH

18. Fale com Aerith e selecione a primeira opção. Caminhe ao lado da garota e converse com as pessoas no caminho. Abra o portão da área comercial e procure pelo moleque que roubou a carteira de Zack.

19. Entre pelo portão ao lado, vá para a próxima entrada e fale com o sujeito perto do

MISSÕES EXTRAS

As missões extras escondem os inimigos poderosos e itens muito importantes. Converse com as pessoas para habilitá-las e acesse-as nos Save Points (opção Missions). A seguir listamos os itens mais importantes por meio de coordenadas. O menu Missions é dividido em dez níveis; caso a coordenada indicada seja 6-3-5, o primeiro passo é entrar na sexta opção, depois na terceira e, finalmente, na quinta opção. Alguns itens estão em baús nas respectivas missões, outros exigem que você destrua o chefe da fase para receber o item indicado.

EQUIPAMENTOS ÚTEIS

- Item Fusion Tome: permite acrescentar itens nas fusões de materias. Missão 7-2-1;
- Keychain e Backpack: aumenta Slots para colocar equipamentos. Missões 7-2-2 e 7-2-5;
- Safety Bit: protege contra morte. 10-1-3;
- Supper Ribbon: protege contra todos os status negativos. Missão 9-6-2;
- Adaman Bangle: permite evoluir até o nível de HP até 99.999. Missão 7-3-6;
- Gold Hairpin: MP vai até 999. Missão 7-3-4;
- Black Cowl: AP vai até 999. Missão 7-3-1;
- Brutal: limite de dano até 99.999 HP. 7-4-6;
- Magical Punch: golpe poderoso. 1-5-4 ou 4-5-6.

LOJAS SECRETAS

Entre na opção Shop para acessá-las.

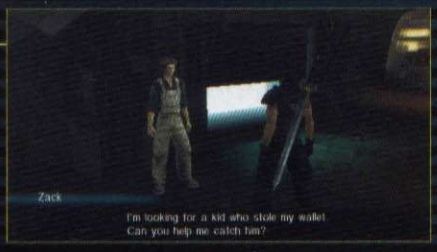
- Sector 8 - Materia Shop: Missão 6-2-1;
- Sector 5 - Materia Shop: Missão 6-2-3;
- Sector 6 - Accessory Shop: Missão 6-2-6;
- Research Dept. QMC: Missão 4-4-3;
- Research Dept. QMC+: Missão 4-3-6;
- Wutai Secret Shop: Missão 4-2-6;
- Gongaga Trading: Missão 2-3-1;
- Accessory Shop Nibel: Missão 6-4-4;
- Junon Souvenirs: Missão 2-4-1;
- Bone Village Commerce: Missão 7-5-3;
- Mythril Mine Traders: Missão 2-4-6;
- Network Shop Duo: Missão 9-3-3;
- Network Shop Shade: Missão 9-5-4.

Zack é o protótipo do que Cloud se tornou nas aventuras que vimos em Final Fantasy VII

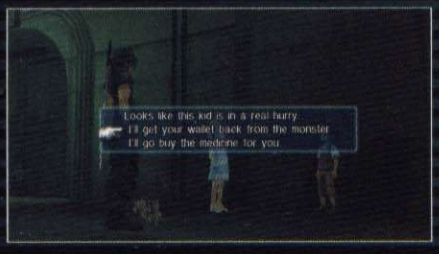
ITENS

- Potion: recupera pequena parte do HP.
- Hi Potion: recupera parte do HP.
- X Potion: recupera grande parte do HP.
- Ether: recupera MP.
- Soma: recupera AP.
- Remedy: cura todos os status anormais.
- Elixir: recupera totalmente o HP/MP/AP e cura todos os status anormais.
- Phoenix Tail: revive após a morte.

trailer. Aerith volta a andar com você. Fale com o **homem de macacão** ao lado de uma porta semi-aberta e, em seguida, com a menina à esquerda (escolha a segunda opção).



20. Fale com a atendente da loja e com a menina à direita. Encurrale o garoto com Aerith e escolha a primeira opção para oferecer ajuda ao garoto. Vá até a entrada do parque, detone os monstros e devolva a carteira ao garoto.



21. Vá ao trailer comprar o famoso laço de Aerith e aceite o convite com a primeira opção. Saia do parquinho, entre pelo portão à direita e siga pela passagem no final do cenário. Percorra o viaduto, destrua os inimigos usando Gravity. No prédio da Shin-Ra, encontre Hojo e responda com a primeira opção. O próximo desafio é encarar a **evocação Bahamut Fury**. Ataque-o com sua espada e defenda-se do ataque com a garra e das bolas de fogo. Corra para fugir do ataque com espetos e mantenha Zack com mais de 900HP para resistir ao ataque especial do mostro.

CAPÍTULO 8 - ANGEAL

22. No Training Room, fale com o cientista e escolha a primeira opção para participar de um **minigame de agachamentos** (aperte ✖ quando Zack agachar). Vá até a recepção e fale com o engravatado. Siga para o Sector 8 e fale com o repórter no beco à direita e escolha a segunda opção. Vá pela escada e fale com quem restou.

23. Passe pela estação de trem para encontrar Angeal. Vá ao parquinho e fale com a mulher uniformizada. Responda às questões para entrar para o Silver Elite, o fã clube de Sephiroth. As respostas são: Masamune, Super Nova e His left Hand. Vá até a igreja para encontrar os Turks.

24. Após o acidente, converse com Cloud e siga pela trilha pouco visível à direita. Ao encontrar a usina, você precisa invadir o local sem chamar atenção. Escolha a terceira opção na entrada para ver a movimentação dos guardas. Espere o guarda da esquerda seguir pelo caminho central e abra o baú à esquerda (Power Attack); fique atrás do pilar, espere o guarda passar por você e dois à frente ficarem de costas, então passe entre eles e abra o baú à frente (Death); siga pelo caminho à esquerda, abra o baú (Pearl Necklace) e fuja pelo tunel.

25. O caminho da esquerda leva a um item e o da direita ao elevador. Ataque com a espada e use a esquiva para escapar dos golpes múltiplos. Equipe a Pearl Necklace para evitar os status ruins e role no chão para evitar os combos inimigos. Para atacar, use a espada.

26. Siga pelo tunel e vá até a Bathouse. Contra o **novo monstro**, desvie dos ataques e use magias à distância. Suba pela escada e encontre os seus amigos. Desça para encarar Angeal. Para enfrentá-lo você deve ter 2.300 HP e uma

MINERVA, A DIVINDADE DO PLANETA

O inimigo mais poderoso de *Crisis Core* é Minerva, uma divindade do planeta. Você pode encontrá-la na missão 9-6-6 e terá que sofrer MUITO para vencê-la, pois a inimiga conta com 10.000.000 HP, proteção contra qualquer status e usa ataques que podem destruí-lo de uma só vez. Siga a seguinte estratégia para vencer:

DICA 1: Consiga os equipamentos: Genji Shield ou Protect Ring, Genji Glove, Genji Armor e Genji Helm; e as materias Costly Punch, SP Master, Full Cure e outras que fortaleçam seu HP, VIT e SPR.

DICA 2: O item SP Master é vital porque anula os danos de ataques em troca de gasto do seu SP e é a única proteção contra a magia Judgement Arrow. Você precisa de um estoque absurdo de SP (mais de 20 milhões) para ter chances. Para acumular tanto SP, faça o seguinte: equipe a material Steal e roube 99 Phoenix Down de Minerva (equipe o acessório Brigand´s Gloves para garantir o sucesso do furto); venda tudo para conseguir 500.000 Gil; gaste em materias Dualcast na loja Network Shop Shade; vá em Materia, escolha SP Convert e converta todas as Dualcast. Cada vez que você fizer isso vai ganhar cerca de 300.000 SP – repita até cansar ou juntar o necessário.

DICA 3: Faça fusões de materias para conseguir 999% de HP adicionais. Há um truque ótimo para fazer isso em minutos (o normal seria levar cerca de 20 horas para conseguir uma materia assim): compre uma HP Up, combine-a com uma DMW qualquer + 99 Phoenix Down e pronto.

DICA 4: Use uma Phoenix Down antes do início do combate para ativar o status Raise, que ressuscita o personagem automáticamente. Não esqueça de usar outro Phoenix Down sempre que "morrer" durante a luta.

ESTRATÉGIA: O ataque mais preocupante de Minerva é o Judgement Arrow, que anula o seu Raise. Você só conseguirá resistir a ele se tiver 255 pontos de VIT e SPR ou SP de sobra com para a materia SP Master. Assim que sobreviver, use outra Phoenix Down para se garantir. Ataque somente com o Costly Punch para tirar 99.999 de HP de Minerva (é preciso ter mais de 80 ATK). Contra as demais magias, corra ou role para fugir. No mínimo, defenda-se, principalmente da magia Ultima. É um esquema demorado e requer atenção, mas funciona

boa defesa contra magias. Equipe a Materia Barrier e use-a logo no início do combate. Ataque normalmente, desvie dos golpes duplos e das magias. Quando ele usar uma magia de proteção, continue batendo (ataque as patas traseiras) e mantenha seu HP acima de 2.000.

CAPÍTULO 7 - JUNON

27. Siga pelas ruas e destrua outra cópia de Genesis. Acesse o painel de controle para abrir o portão e lute contra uma nova máquina. Fale com Cloud, entre pelo portão, siga Hollander e acabe com os todos os inimigos na rua. Avance pelo portão e entre no grande elevador. Contra Guard Scorpion, mantenha seu HP alto e ataque parte traseira do monstro.

CAPÍTULO 8 - FLORES

28. Destrua os robôs e fale com o garoto. Seu objetivo é encontrar itens para fazer um carrinho de flores para Aerith. Pegue o Used Tools nos destroços perto da igreja; em seguida, examine as madeiras perto do trailer na área comercial (escolha a primeira opção) e escolha a opção "Seventh Heaven" para ganhar o item Old Lumber.

29. Volte ao Sector 8, vá à LOVELESS Avenue e fale com o rapaz perto do carro para receber o Worn Tires. Volte a área da igreja e pegue o item vermelho no chão. Entre na igreja para construir o carrinho para Aerith. Após o papo com Sephiroth, saia do prédio e vá se despedir de Aerith. De volta ao prédio, escolha a primeira opção durante a conversa.

CAPÍTULO 9 - NIBELHEIM

30. Fale com Tifa Lockhart e com o garoto (escolha a primeira opção). Escale a torre da caixa d'água para encontrar a evocação Phoenix. Converse com Sephiroth e Cloud. Entre no hotel e assista a uma seqüência de revelações. Proteja Tifa e Cloud no caminho de Nibelheim.

A MONSTRUOSA COLEÇÃO GENJI

Os equipamentos Genji estão entre os mais poderosos de *Crisis Core*. Confira a seguir onde conseguir cada um deles:

• GENJI HELM: compre na loja Network Shop Shade por 1.000.000 Gil. Para juntar esta fortuna, equipe o item Precious Watch (dobra a quantidade de dinheiro deixada pelos inimigos) e destrua os Tomberrys na missão 9-4-5 para ganhar cerca de 20.000 a 30.000 gil por combate. O item Genji Helm anula todos os gastos de MP e AP.

• GENJI ARMOR: alcance 100% em todos os DMW (veja o quadro DMW). O Genji Armor permite elevar o HP até 99.999 e dá efeitos automáticos e ininterruptos de Regen e Endurance nas lutas.

• GENJI SHIELD: encontre o Magic Pot na missão 7-6-6 e ataque-o com a seguinte seqüência: Gil Toss, Costly Punch, um dano de 99.999 HP e Octaslash (especial do Sephiroth). O equipamento permite causar danos superiores a 99.999 HP, absorve qualquer ataque elemental, protege contra qualquer status negativo e usa Barrier e M-Barrier.

• GENJI GLOVE: está na missão 9-6-4. Permite atacar apenas com golpes críticos e causar danos de 99.999 HP.

SUMMONS, AS CRIATURAS SAGRADAS DE FINAL FANTASY

• Ifrit: no Capítulo 4, derrote-o na missão 8-1-1.

• Bahamut: durante o Capítulo 4, derrote-o na missão 8-1- 4 para habilitar o grande dragão.

• Bahamut Fury: durante o capítulo 4, cumpra a missão 8-4-1. Entre na missão 8-5-6 e derrote-o.

• Odin: durante o capítulo 5, derrote-o na missão 8-1-6 para habilitar o campeão dos golpes fatais.

• Chocobo: está em um baú na missão 8-4-1.

• Magic Pot: esta criatura aparece aleatoriamente na missão 10-2-3. Equipe as materias Jump, Fira, Gravity e Assalt Twister e use-as contra ele nesta mesma seqüência. Esta evocação dá itens quando surgir durante as lutas.

• Phoenix: na primeira visita a Nibelheim, no Capítulo 9, fale com um garoto perto da caixa d'água e escolha a primeira opção durante a conversa. Examine a caixa d'água para encontrar a materia Phoenix.

• Cactuar: encontre e elimine o Cactuar na missão 3-1-3. Finalize as missões 10-1-1,10-1-2 e 10-1-3.

• Moogle: encontre o item Moogle´s Amulet em um dos baús na missão 8-4-4.

• Tonberry: elimine-o na missão 6-1-5 e complete as missões 10-2-1, 10-2-2 e 10-2-3.

• Cait & Sith: encontre o item Cait Sith's Megaphone em um baú na missão 8-4-3.

31. Após uma boa noite de sono, saia do hotel e fale com o soldado à esquerda. Siga-o até a mansão. No segundo andar há um cofre na sala do corredor esquerdo. Para descobrir a sua senha é preciso olhar pelas fechaduras das portas fechadas: o primeiro dígito corresponde a soma de livros fora da estante, o segundo dígito é o número de monstros na sala do andar inferior; o terceiro dígito é quantidade de maçãs; o quarto dígito é a quantidade de cadeiras. Ao abrir o cofre, um cactuar vai fugir e você pode coletar a materia Vital Slash (Master).

DMW - DIGITAL MIND WAVE

O DMW é o sistema de roletas que determina o ganho de nível de Zack, evolução das materias, execução de especiais e evocações, tudo por meio de combinações de figuras. O DMW é aleatório e o Modulate Phase (tela das roletas) não é interativo. A porcentagem exibida na tela DMW, dentro do menu, corresponde à quantidade de vezes que os especiais dos personagens foram executados e às lembranças exibidas nestes momentos. Há algumas materias roxas chamadas DMW que aumentam as chances de execução de determinados especiais e evocações. Veja o quadro Independent Materias na página 53 para descobrir quais são as materias para cada evocação e onde comprá-las. Equipe mais de uma para aumentar as chances e eleva-as ao nível Master para facilitar ainda mais.

COMMAND MATERIAS - AMARELAS

Materias que adicionam comandos extras para usar durante a batalha. A maiora dos ataques adiciona funções extras ao ataque normal com a espada

MATERIA	FUNÇÃO	COMO CRIAR [FUSÃO]
Darkness	Sacrifica HP para causar dano aos inimigos	Gravity (M) + Graviga
Jump	Ataque com pulo. Zack fica invencível no ar	Power Attack + AP Up
High Jump	Versão mais forte do Jump	Firaga Blade + AP Up
Poison Aerial	Ataque com pulo + veneno	Poison Twister + Dash
Silence Aerial	Ataque com pulo + Silence	High Jump + Poison Twister
Death Jump	Ataque com pulo + morte instantânea	Silence Aerial (M) + Libra
Assault Twister	Ataque giratório	Jump (M) + Libra (M)
Assault Twister+	Ataque giratório múltiplo	Jump + qualquer DMW
Poison Twister	Ataque giratório venenoso	Poison Twister + Libra
Stop Twister	Ataque giratório paralisante	Poison Aerial (M) + Libra
Death Twister	Ataque giratório fatal	Death Jump (M) + Libra
Power Attack	Ataque forte atordoante	Gravity + Jump
Vital Slash	Ataque forte com dano crítico	Power Attack (M) + Libra (M)
Exploder Blade	Ataque forte com onda de choque	Quake + Jump
Blast Wave	Ataque que pode expulsar o inimigo da batalha	Vital Slash (M) + Libra (M)
Poison Blade	Ataque com veneno	Power Attack + Poison
Silence Blade	Ataque com Silence (inimigos não usam magias)	Assault Twister + Poison
Stop Blade	Ataque paralisante	Stop + ATK Up
Death Blade	Ataque com chances de execução imediata	Death + ATK Up
Dispel Blade	Ataque capaz de remover proteções mágicas	Elemental Strike + Poison
Fire Blade	Ataque com onda incendiária nível 1	Fire + ATK Up
Fira Blade	Ataque com onda incendiária nível 2	Fira + Jump
Firaga Blade	Ataque com onda incendiária nível 3	Firaga + ATK Up
Blizzard Blade	Ataque com onda congelante nível 1	Blizzard + ATK Up
Blizzara Blade	Ataque com onda congelante nível 2	Blizzara + Jump
Blizzaga Blade	Ataque com onda congelante nível 3	Blizzaga + ATK Up
Thunder Blade	Ataque com onda elétrica nível 1	Thunder + ATK Up
Thundara Blade	Ataque com onda elétrica nível 2	Thundara + Jump
Thundaga Blade	Ataque com onda elétrica nível 3	Thundaga + ATK Up
Drain Blade	Ataque + absorção de HP	Drain + Assault Twister
Power Drain	Ataque forte + absorção de HP	Osmose + ATK Up
Sky Drain	Pulo + absorção de HP	Drainga + ATK Up
Osmose Blade	Ataque que causa dano e suga MP inimigo	Drain + ATK Up
Power Osmose	Ataque que causa dano e suga MP inimigo. Nível 2	Drain + High Jump
Steal	Rouba um item do inimigo	Sem fusão
Mug	Ataque + furto simultâneo	Smart Consumer (M) + Libra
Gil Toss	Usa dinheiro para causar danos	Mug (M) + Libra
Goblin Punch	Soco poderoso em uma região dolorosa	Goblin Punch + Libra
Iron Fist	Soco que ignora a pontuação de defesa do inimigo	Goblin Punch + Dash
Magical Punch	Soco que ignora a defesa inimiga. Gasta MP	Iron Fist (M) + Libra (M)
Hammer Punch	Soco que ignora a defesa inimiga. Gasta AP	Magical Punch (M) + Libra
Costly Punch	Soco que ignora a defesa inimiga. Gasta HP	Magical Punch + qualquer DMW

*(M) = materia no nível Master

32. Fale com Cloud e examine a parede para encontrar a passagem secreta. Detone os monstros para conseguir as chaves dos quatro caixões (Coffin Keys) do andar inferior (isso só serve para ver uma referência ao personagem Vincent. Encontre Sephiroth.

33. Após o incêndio, vá até o reator (trilha da esquerda) para encarar Sephiroth. Use Barrier e ataque-o pelas costas; mantenha sua energia acima de 2.000 HP, a única magia perigosa de Sephiroth deixa Zack com um ponto de energia: se não conseguir desviar, cure-se. Ignore os cristais e foque o seu ataque no chefão. Na segunda parte, tome cuidado para não cair da plataforma, aperte ■ rapidamente quando levar um golpe e ataque à distância com magias.

CAPÍTULO 10 - DE VOLTA AO LAR

34. Pegue a chave no corpo do cientista. Vá sozinho até a saída e destrua os inimigos para carregar Cloud em segurança. Saia da mansão e vá ao vilarejo. Acabe com os soldados e corra em direção ao guarda que arrasta Cloud – repita o salvamento três vezes. De volta à mansão, vá à

sala em frente a sala do cofre, pegue o uniforme no guarda-roupas e leve-o para Cloud.

35. Na trilha, use os rifles para destruir os robôs (aperte ■ para ativar o zoom e atire nas partes que o escudo não cobre). Assim que destruir três robôs, clique em "Enhance the sniper rifle" para melhorar a arma. As opções são: Attack Power (mais poder de fogo); Stead Aim (pontaria mais firme); Wide Target (pontaria ajusta mais fácil); Smart Bomb (bomba para destruição múltipla, aperte ▲).

36. Em Gongaga, vá à rua à esquerda, fale com um rapaz e destrua as barreiras para coletar os itens. Suba a ladeira e encontre os inimigos. Volte até o local onde Cloud está e enfrente Hollander. Ele usa uma fumaça venenosa que não o deixa usar magias; desvie ou use um Elixir para curar. Desfira espadadas e acabe com todas as larvas gigantes; use Barrier e mantenha sua energia acima de 2.000 HP. Não pare de atacar para que ele não use poções de cura.

CAPÍTULO 11 – FINAL

37. Na caverna, procure por baús (é vital encontrar todos) e enfrente os novos e poderosos inimigos. Se você tiver dificuldade para derrotá-los é sinal de que não está pronto para o chefe final, por isso ganhe mais experiência. Use a magia Graviga para causar grandes danos e equipe a matéria Lucky Stars (compre-a na loja Research Dept. QMC+) para usar o especial Lucky Stars com freqüência.

38. Encontre o túnel para Howling Fang. Na área das celas, use as manivelas para abrir as portas e volte. Procure outra caverna nesta mesma trilha para chegar ao Lake of Oblivion. Nesta área há diversos pontos que emanam energia do teto e, em cada um deles, você terá que derrotar poderosos inimigos. Use a Graviga para tirar muita energia e equipe a matéria Rebirth Flame para evocar Phoenix mais vezes (além de atacar, ela recupera sua energia) ou Zantetsuken para evocar Odin (ele destrói os inimigos com um único golpe).

39. Após eliminar as cinco fontes e coletar todos os baús surgirá uma ponte de energia. Na área ›

ELEMENTAL MATERIAS - VERDES

Materias que habilitam magias elementais, diversos níveis de curas, efeitos adicionais e defesa. Quanto maior o nível, mais fortes são os efeitos, por isso evolua todas as materias para conseguir os melhores resultados ao equipá-las em Zack.

MATERIA	FUNÇÃO	COMO CRIAR [FUSÃO]
Fire	Magia incendiária nível 1	Blizzard + Thunder
Fira	Magia incendiária nível 2	Blizzara + Thunder
Firaga	Magia incendiária nível 3	Blizzaga + Thunder
Dark Fire	Fogo + status negativo nível 1	Fire + Poison
Dark Fira	Fogo + status negativo nível 2	Fira + Esuna
Dark Firaga	Fogo + status negativo nível 3	Firaga + Esuna
Hell Firaga	Fogo + status negativo nível 4	Firaga (M)* + Poison (M)
Tri-Fire	Magia incendiária tripla	Tri-Thundaga (M) + Libra
Blizzard	Magia congelante nível 1	Fire + Thunder
Blizzara	Magia congelante nível 2	Thundara + Fire
Blizzaga	Magia congelante nível 3	Thundaga + Fire
Dark Blizzard	Gelo + status negativo nível 1	Blizzard + Poison
Dark Blizzara	Gelo + status negativo nível 2	Blizzara + Silence
Dark Blizzaga	Gelo + status negativo nível 3	Blizzaga + Esuna
Hell Blizzaga	Gelo + status negativo	Blizzaga (Master) + Poison (M)
Thunder	Magia elétrica nível 1	Fire +Blizzard
Thundara	Magia elétrica nível 2	Fira +Blizzard
Thundaga	Magia elétrica nível 3	Firaga +Blizzard
Dark Thunder	Eletricidade + status negativo nível 1	Thunder + Poison
Dark Thundara	Eletricidade + status negativo nível 2	Thundara + Dispel
Dark Thundaga	Eletricidade + status negativo nível 3	Thundaga + Esuna
Hell Thundaga	Eletricidade + status negativo nível 4	Dark Thunder + qualquer DMW
Tri-Thundaga	Magia elétrica avassaladora	Tri-Thundaga + Libra
Electrocute	Trovão intenso	Tri-Fire (M) + Libra
Quake	Terremoto	Darkness (M) + Libra
Flare	Magia não-elemental. Explosão	Electric Shock (M) + Libra
Energy	Magia não-elemental teleguiada	Flare (M) + Libra
Ultima	Magia não-elemental. Explosão	Energy (M) + Libra
Drain	Absorve HP inimigo nível 1	Osmose (M) + Libra
Drainra	Absorve HP inimigo nível 2	Osmose (M) + Libra (M)
Drainga	Absorve HP inimigo nível 3	Sky Drain + Magic Power Up
Osmose	Absorve MP inimigo n.1	Drain (M) + Libra
Osmoga	Absorve MP inimigo n.2	Drainra (M) + Libra
Poison	Envenena os inimigos	Power Sword + Magic Power Up
Silence	Impede o inimigo de usar magias	Poison (M) + Libra
Stop	Paralisa o adversário	Poison (M) + Dash
Death	Morte instantânea	Stop (M) + Libra
Gravity	Retira ¾ da energia do inimigo	Gravity + Libra
Graviga	Retira ½ da energia do inimigo	Gravity (M) + Libra
Cure	Recupera HP nível 1	Cure + Esuna
Cura	Recupera HP nível 2	Cure + Silence
Curaga	Recupera HP nível 3	Cure + Death
Full Cure	recupera HP nível 4	Sem fusão
Regen	Recupera HP aos poucos	Cura (M) + Cure
Esuna	Cura todos os status negativos	Dispel (M) + Libra
Dispel	Cancela magias inimigas	Esuna (M) + Libra
Barrier	Diminui os danos de ataques físicos	Fire + HP Up
MBarrier	Diminui os danos de ataques mágicos	Barrier (M) + Libra
Wall	Reduz os danos de ataques físicos e mágicos	Attribute Defend (M) + Libra

*(M) = materia no nível Master

das celas, destrua os monstros para conseguir as chaves do portão. Destrua as bolinhas amarelas para conseguir as chaves dos próximos portões. Abra a cela 016 para ganhar acesso à cela 015 e coletar a chave do laboratório.

40. Destrua os robôs para conseguir a chave do próximo portão, mas antes volte e abra o laboratório (no mapa, área abaixo do Save Point) se quiser enfrentar jóias e descobrir dois arquivos. Abra o portão e vasculhe o andar para encontrar um tanque de guerra, destrua-o para conseguir a próxima chave. Desça pela escada e use a chave para abrir o portão indicado pela foto. Você vai ganhar outra chave.

SUPPORT MATERIA - AZUIS

Materias que consomem SP ou servem para expandir as habilidades e dar suporte a outras materias.

MATERIA	FUNÇÃO	COMO CRIAR [FUSÃO]
Libra	Revela o HP e MP dos inimigos	DMW + DMW
Status Strike	Acrescenta os efeitos das jóias equipadas ao ataque (por exemplo, equipe a Poison e os ataques normais poderão envenenar)	Death Turn (M) + Libra
Status Ward	Defesa contra os efeitos das materias equipadas	Dispel (M) + Libra (M)
Elemental Strike	Magias e atributos são fortalecidos com as propriedades das materias elementais equipadas	Assault Twister+ + Fire
Elemental Ward	anula ataques baseados nas mesmas materias elementais equipadas	MBarrier + Libra
SP Turbo Magic	Gasta SP para fortalecer os ataques mágicos	SP Turbo Magic + Libra
SP Turbo Attack	Consome SP para fortalecer ataques físicos	SP Turbo Magic (M) + Libra
SP Turbo	Gasta SP para fortalecer ataques	SP Turbo Attack (M) + Libra
SP Turbo Barrier	Gasta SP para amenizar danos	SP Turbo (M) + Libra
SP Turbo Master	Combina as vantagens de SP Turbo e SP Barrier	SP Barrier (M) + Libra

*(M) = materia no nível Master

ATENÇÃO!

A seguir é a etapa final do game e não há volta, por isso faça todas as missões antes de prosseguir – isso se você quiser realizar um final digno, com 100%.

41. Abra o portão principal para encontrar o caminho de volta e abra o portão para encarar **Behemoth King**. Abuse de Graviga e destrua-o para conseguir a chave da próxima porta.

42. Coloque todas as esferas no púlpito central e abra o portão. Contra o chefe G Regycide, use Graviga e defenda-se da magia de fogo. Tome cuidado com a magia elétrica e com um golpe aéreo, esquive-se rapidamente.

43. Contra o chefão Genesis Avatar, use Wall e espere o grandalhão fincar a espada no chão para atacar. Ignore os demônios que surgem enquanto a espada estiver no chão, mas tente acertá-los ao mesmo tempo com a magia elétrica mais forte que tiver. Evite ficar encurralado ou não conseguirá recuperar a sua energia. Mantenha-se com mais de 6.000 HP para resistir a Purgatorial Wave.

44. Na batalha final contra Genesis, ataque com afinco e desvie dos golpes em sequência e magias do inimigo. Após uma longa cena, lute contra um grande esquadrão de Shin-Ra até que sobre apenas alguns guardas.

45. Curta o fantástico final do game e descubra as respostas que faltavam para entender toda a trama de *Final Fantasy VII*. Se *Crisis Core* foi a sua estréia neste universo, não perca tempo e jogue a versão de *Final Fantasy VII* para PSOne, um dos melhores RPGs da história.

SOUL OF HEIKE

O melhor equipamento de *Crisis Core* é o Soul of Heike. É preciso completar 100% no modo Missions para consegui-lo. Suas vantagens são: Quebra os limites de HP, MP, AP e danos; absorve ataques elementais; uso automático de Potion e Libra; ataques podem causar morte instantânea, envenenamento, mudez, paralisia e tontura; os inimigos dão itens raros; aumenta em 100% as chances de roubar itens; duplica o efeito das suas magias; gasta AP para aumentar ataque e defesa; intensifica o efeito de itens.

Não tem escapatória: se você é fã de FFVII, vai chorar no final. Acredite, vai chorar MESMO

Genesis é um dos poucos SOLDIERs capazes de enfrentar Sephiroth em um mano-a-mano

INDEPENDENT MATERIAS - ROXAS

Materias que fortalecem os atributos. A evolução de pontos abaixo corresponde ao ganho de níveis, mas é possível chegar até 100 pontos com fusões com itens e materias DMW.

MATERIA	FUNÇÃO	COMO CRIAR [FUSÃO]
HP Up	Aumenta até 50% de HP	HP Up + Libra
HP Up+	Aumenta até 100% de HP	HP Up (M)* + Libra (M)
HP Up++	Aumenta até 150% de HP	HP Up +(M) + Libra (M)
MP Up	Aumenta até 50% de MP	MP Up + Libra
MP Up+	Aumenta até 100% de MP	MP Up (M) + Libra (M)
MP Up++	Aumenta até 150% de MP	MP Up+ (M) + Libra (M)
AP Up	Aumenta até 50% de AP	AP Up + Libra
AP Up+	Aumenta até 100% de AP	AP Up (M) + Libra (M)
AP Up++	Aumenta até 150% de AP	AP Up+ (M) + Libra (M)
ATK Up	Aumenta até 9 pontos de ATK (força física)	ATK Up + Libra
ATK Up+	Aumenta até 12 pontos de ATK (força física)	ATK Up (M) + Libra (M)
ATK Up++	Aumenta até 19 pontos de ATK (força física)	ATK Up+ (M) + Libra (M)
VIT Up	Aumenta até 9 pontos de VIT (defesa física)	VIT Up + Libra
VIT Up+	Aumenta até 12 pontos de VIT(defesa física)	Vit Up (M) + Libra (M)
VIT Up++	Aumenta até 19 pontos de VIT(defesa física)	Vit Up+ (M) + Libra (M)
MAG Up	Aumenta até 9 pontos de MAG (força mágica)	MAG Up + Libra
MAG Up+	Aumenta até 12 pontos de MAG (força mágica)	MAG Up (M) + Libra (M)
MAG Up++	Aumenta até 19 pontos de MAG (força mágica)	MAG Up+ (M) + Libra (M)
SPR Up	Aumenta até 9 pontos de SPR (defesa mágica)	SPR Up + Libra
SPR Up+	Aumenta até 12 pontos de SPR (defesa mágica)	SPR Up (M) + Libra (M)
SPR Up++	Aumenta até 19 pontos de SPR (defesa mágica)	SPR Up+ (M) + Libra (M)
Dash	Permite correr durante a batalha ▲	Sem fusão
Double Cast	Usa uma magia duas vezes (exceto Flare e Ultima)	à venda na Network Shop Shade
Smart Consumer	Aumenta a eficiência dos itens	Steal + Dash

MATERIAS DMW	Aumentam as chances de combinar os especiais e evocações:	
Octaslash	**Especial de** Sephiroth (ataque concentrado)	à venda na Research Dept. QMC+
Rush Assault	**Especial de** Angeal (ataque múltiplo)	à venda na Research Dept. QMC+
Air Strike	**Especial de** Tseng (ataque múltiplo)	à venda na Research Dept. QMC+
Meteor Shots	**Especial de** Cloud (ataque múltiplo)	à venda na Research Dept. QMC+
Healing Wave	**Especial de** Aerith (recupera energia)	à venda na Research Dept. QMC+
Lucky Stars	Cissnei (aumenta as chances de DMW + critical)	à venda na Research Dept. QMC+
Apocalypse	**Especial de** Genesis (ataque múltiplo)	à venda na Network Shop Shade
Hellfire	**Evoca** Ifrit (ataque incendiário múltiplo)	à venda na Bone Village Com.
Megaflare	**Evoca** Bahamut (ataque não-elemental)	à venda na Bone Village Com.
Zantetsuken	**Evoca** Odin (morte instantânea)	à venda na Bone Village Com.
Rebirth Flame	**Evoca** Phoenix (ataque coletivo + Raise)	à venda na Bone Village Com.
Exaflare	**Evoca** Bahamut Fury (ataque não-elemental)	à venda na Bone Village Com.
Chocobo Stomp	**Evoca** Chocobo (ataque múltiplo)	à venda na Junon Souvenirs
1000 Needles	**Evoca Cactuar** (ataque múltiplo)	à venda na Junon Souvenirs
Murderous Thrust	**Evoca** Tonberry (ataque concentrado)	à venda na Junon Souvenirs
Courage Boost!	**Evoca** Cait Sith (fortalece status)	à venda na Junon Souvenirs
Moogle Power	Moogle (aumenta o nível das materias equipadas)	à venda na Junon Souvenirs
Item Mugger	Magic Pot (presenteia um item aleatoriamente)	à venda na Junon Souvenirs

*(M) = materia no nível Master

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

MD G

MD GAMES

AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Por Maurício Cadarn

CONDEMNED 2 BLOODSHOT

AQUI TEM

- ☑ Roteiro completo
- ☑ Lista de combos
- ☑ Guia "Perfect" de investigação
- ☑ Todas as rádios e TVs ocultas
- ☑ Todos os emissores secretos
- ☑ Objetivos opcionais
- ☑ Upgrades nível Gold
- ☑ Modo secreto: FPS Mode

→ **Produtora:** Monolith → **Distribuidora:** Sega → **Console:** PS3
→ **Gênero:** FPS, ação, terror → **Jogadores:** 1 (4 jogadores online)

O terror mostra suas garras em uma instigante combinação do que há de melhor em shooters, CSI e Silent Hill

Os shooters estão em alta no PS3 e a enxurrada de lançamentos obriga as produtoras a fugirem da mesmice. *Bloodshot* é um dos bons exemplos e conseguiu destaque por reunir em uma só experiência os melhores elementos de diversas séries, como o clima pesado de *Silent Hill*, as investigações forenses de *CSI* e combos básicos de luta de rua.

A visão da ação é sempre em primeira pessoa, porém, diferentemente da maioria dos representantes da categoria, aqui você não fica o tempo todo com uma arma de fogo na mão. Na maior parte do jogo, o que vale é saber usar os punhos para socar fuças alheias e para defender-se de ataques. Também é possível usar chutes, agarrões, combos semi-automáticos guiados por comandos que pipocam na tela e "finalizações" cruéis usando elementos dos cenários.

A sensação de luta de rua é perfeita, pois esse tipo de combate o faz sentir vulnerável e o obriga a treinar cada vez mais os combos para sobreviver. A animação dos inimigos ao receber os impactos das porradas já faz o jogo valer a pena, com uma sintonia perfeita entre o som realista do impacto, física adequada para simular reações apropriadas e expressões impressionantes de dor ou medo por parte das vítimas. Pode ser até feio falar isso, mas chega a passar uma sensação de satisfação sombria usar os punhos com estes recursos.

A luta com as mãos é a novidade desta versão, mas há diversas armas improvisadas (pedaços de pau, espadas e até pinos de boliche) e armas de fogo (revólveres, calibre 12 e até metralhadoras). O balanceamento usado para diferenciar o poder destrutivo de cada recurso foi calculado com cuidado; assim sendo, você vai suar um pouco para vencer na porrada, conseguirá mais força e melhor defesa com um pedaço de pau e, rapaz, com uma arma de fogo você só precisa de um disparo preciso para eliminar seu alvo.

CSI: INFERNO

O agente Ethan (conheça-o melhor na página ao lado) é um investigador forense que investiga cenas de diversos crimes no decorrer da história. Este desafio é passado ao jogador de forma criativa e dinâmica. Em primeiro lugar, há que usar (poucas) ferramentas, como luz ultravioleta, detector de freqüências e câmera fotográfica para analisar e registrar informações. A parte legal é que você determina o que deve ser investigado (ferimentos, manchas, rastros de sangue, objetos suspeitos) e escolhe uma entre diversas teorias possíveis para analisar os fatos. A análise perfeita é recompensada com um "Perfect", pontuação máxima que agrega mais respeito ao seu nível de investigador.

As cenas dos crimes são perturbadoras, mas não é só isso que compõe o clima de terror. Efeitos de iluminação aterrorizantes, cenários sujos, sombras em movimento e efeitos sonoros altos, constantes e pertubadores dão o toque necessário. Além disso, os inimigos são rápidos, sabem se esconder e adoram dar sustos monstruosos.

POLÍCIA VS ASSASSINOS

O modo multiplayer online merece destaque. Além da pancadaria generalizada do Deathmatch, em que vence quem acumular mais "nocautes", há uma modalidade muito criativa: Crime Scenes. Aqui, um time de jogadores deve esconder as provas dos seus crimes e o outro time, bancando os agentes do FBI, deve usar equipamentos de investigação forense para solucionar os casos rapidamente.

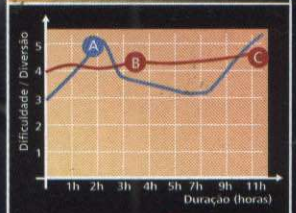
Inimigos não surgem repentinamente para causar dano ao seu personagem, mas sim ao seu coração

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0
EXCELENTE

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A A missão no Hotel Preston não só é enorme, mas também esconde os piores sustos. Muito difícil e traumatizante *_*

B A esta altura as "finalizações" de cenário já não são nenhum mistério. Use privadas, batentes de porta e morsas à vontade.

C Habilitar o FPS garante, no mínimo, mais seis horas de diversão sádica... com munição infinita. Yey!!! \o/

Condemned 2: Bloodshot foi gentilmente cedido pela Synergex do Brasil. Telefone: (11) 4133-1313

ALUCINAÇÕES, ÁLCOOL E ORO

Na primeira versão de *Condemned*, lançado só para Xbox 360, o agente Ethan Thomas ainda era uma pessoa normal e trabalhava para a divisão de combate a assassinos seriais do FBI. Nesta época, ele investigava diversos criminosos, entre eles um cuja mania era assassinar mulheres e deixar um manequim masculino com o rosto desfigurado na cena do crime. As investigações conduziram Ethan por caminhos tão bizarros e traumáticos que o agente acabou desligado do FBI e tornou-se um **alcoólatra sem-teto, violento e vítima de alucinações**, exatamente do jeito que você vai conhecê-lo em *Condemned 2: Bloodshot*.

A loucura oculta em Metro City, a cidade onde rola a história, não está restrita só à mente de Ethan. Inexplicavelmente, uma onda de fúria e violência toma parte da população e transforma pessoas comuns em vândalos, drogados e assassinos.

Ethan é obrigado a voltar a trabalhar com o FBI para investigar o caso, mesmo ainda dependente de bebidas alcoólicas, e descobre que o assassino responsável por boa parte dos seus traumas, SKX (Serial Killer X), está vivo e envolvido nos novos acontecimentos. O caso, porém, não se restringe aos atos da mente insana de assassinos seriais. Uma seita milenar conhecida como Oro Invictus (do latim, Voz Invencível) está profundamente envolvida e tem grande interesse em Ethan e na sua "verdadeira origem".

Se você acha seriados como CSI violentos demais, nem pense em encarar as cenas criminais de Bloodshot

ROTEIRO

ROCK BOTTOM

1. Mostre o dedo do meio para o mendigo [Response 1], siga-o e abra o portão [Response 2]. Responda à provocação do sujeito [Response 3] e encare os bebuns na seguinte seqüência: Bêbados A e B: soque-os; Bêbado C: defenda-se e contra-ataque com um combo; Bêbado D: pegue o pau na lixeira e arrebente-o.

2. Ajuste a TV da vitrine [Antenna 1]. Entre na loja, ajuste a TV [Antenna 2] e destrua o emissor [Emitter 1] no porão. Examine a TV na escadaria [Antenna 3] e arraste a prateleira. Use o combo especial para detonar o próximo inimigo.

3. Detone o segundo vilão, aperte L2 + R2 para agarrar e jogue-o contra uma televisão. Saia pela janela e chame Vanhorn [Response 4]. Siga pela rua e, na curva à direita, examine outra TV [Antenna 4] e jogue sua arma contra o emissor sobre a porta ao lado [Emitter 2].

4. Prossiga para reencontrar Vanhorn e chame-o [Response 5]. À direita vão tentar emboscá-lo, fique em um canto para que os dois inimigos não consigam atacá-lo e, o melhor, fazer com que eles ataquem uns aos outros.

5. Após a explosão da cerca, espere os cinco inimigos virem ou eles vão emboscá-lo. Suba pela escada e contorne o prédio. Pegue um tijolo no chão e jogue na tampa da escada para descê-la. Olhe para cima e suba.

6. Na cobertura do prédio, olhe para o edifício vizinho para achar o último emissor [Emitter 3], arrebente-o com um tijolo. Mova a pilha de madeiras e pule no buraco. Siga pelas salas à esquerda, ajuste uma TV [Antenna 5] e ative o botão à direita para abrir a porta do corredor.

7. Desça pela escada e tente contatar Vanhorn [Response 6]. Entre pela janela. Nesta área, há 15 inimigos suspensos no teto, passe longe deles. Contorne a área pela esquerda e pegue os tijolos, use-os para arrebentar os inimigos. Destrua dez na sala principal, quatro no próximo corredor e um perto da prateleira da shotgun [Missão Opcional 1/1]. Prossiga para entrar em uma área de distorção, mas não se apresse: siga com calma, cuide da retaguarda e siga pela beirada para finalizar a fase.

PRESTON HOTEL

1. Dê a primeira resposta [Response 1], siga os agentes para dentro do prédio e entre no quarto 512 para encontrar o primeiro equipamento de refinamento de drogas; destrua-o [Missão Opcional 1]. Espere Dorland arrastar a madeira no corredor e passe pelo buraco. Elimine o atirador no corredor, entre no apartamento 507 e ajuste a TV [Antenna 1].

2. Pule no buraco e vá até o hall dos elevadores. Durante a conversa, escolha a

segunda opção duas vezes. Aproxime-se do agente que está abrindo a porta [Response 2]. Não há nada de útil neste andar, pule na escada no poço do elevador.

3. Após a queda, responda que está bem [Response 3] e abra a porta para escapar. Detone o fortão no corredor e destrua o laboratório atrás da placa de madeira à direita [Missão Opcional 2]. Siga pelo corredor, entre na cozinha e use o Spectrometer para achar e destruir o emissor [Emitter 1].

4. No restaurante, saia pelo palco e pegue a shotgun fora do prédio. Beba um drinque e aproveite a precisão da mira para detonar os invasores adiante. Antes de entrar pela porta central, olhe para cima para encontrar um emissor [Emitter 2].

5. Ao entrar no prédio, responda à chamada [Response 4]. Perto do balcão há um cadáver, faça a perícia. Mire no rosto, aperte L2 e escolha a terceira opção (adult male); analise a insígnia no uniforme e escolha a terceira opção (police uniform); pegue o distintivo no chão e escolha a quarta opção (police badge #46).

6. Para determinar a causa da morte, olhe o ferimento nas costas e escolha a quarta opção (torso area), primeira opção (gunshot wound) e segunda opção (exit wound). Em seguida, investigue se o corpo foi movido: use o UV Light, clique no sangue e escolha a primeira opção (blood trail) e terceira opção (victim crawled). Use o UV Light para seguir o rastro de sangue. Mova o sofá e, antes de seguir pelo corredor à esquerda, entre no apartamento 106 para encontrar um rádio [Antenna 2]. Volte a seguir o sangue. Há um transmissor no apartamento 103, você pode chegar até ele pelo apartamento vizinho [Emitter 3].

7. Ajuste a TV no quarto 101 [Antenna 3] e volte a seguir o sangue até achar a poça. Ao investigar, escolha a segunda opção (outward pattern) e a terceira opção (vic dropped from above). Suba pelo poço do elevador e continue a seguir o rastro. Investigue o quarto 208 para encontrar o último rádio [Antenna 4]. ›

UPGRADES

A o concluir cada fase, você vai ganhar um upgrade, ou seja, equipamentos ou habilidades úteis. Para ganhar os melhores upgrades é obrigatório conseguir o nível Gold (ouro) e, para isso, é preciso encontrar todas as TVs, rádios, emissores e concluir os objetivos opcionais. Veja a seguir quais são os upgrades nível ouro e suas funções:

- **Fist Weapon (Rock Bottom):** soco inglês para mão direita e faca para a mão esquerda;
- **Flak Jacket (Preston Hotel):** colete à prova de balas. Reduz o dano de armas de fogo;
- **Stun Gun (Commuter Tracks):** arma elétrica com carga para cinco disparos (aperte ↑);
- **Holster (Doll Factory):** coldre para guardar uma arma de fogo (aperte ↓);
- **Rubber Soles (SCU Building):** botas silenciosas (dose a velocidade no analógico);
- **GPS Enhancement (City Museum):** permite marcar até três locais no seu GPS;
- **Steel Toe Boots (Black Lake Lodge):** habilita os combos secretos com chutes;
- **Health Kit (Trenton District):** aumenta um gomo na barra de energia do seu agente;
- **Gun Efficiency (Magic Theater):** mais precisão e firmeza na pontaria;
- **Voice Attack (Junk Barge):** poder especial. Aperte L2 + R2 freneticamente.

ENTREVISTA

Conversamos com Frank Rooke, chefe da equipe de designers de *Bloodshot*, sobre o processo de criação deste fantástico shooter.

Frank sabe como criar o clima de terror ideal para surpreendê-lo

D&T. Qual é o segredo da criação de um game de terror tão diferente do que já vimos?
Frank. Iluminação, efeitos sonoros, sombras em movimento e contexto agindo em conjunto para criar tensão e ansiedade em um clima onde o sangue é o elemento menos importante para criar o terror. O que realmente funciona são os elementos que brincam com a mente das pessoas, coisas que tiram a sensação de poder do jogador e o fazem sentir-se vulnerável. Ao conseguir essa combinação, basta adicionar alguns sustos aqui e ali para manter o jogador aterrorizado.

D&T. *Condemned* é o primeiro game focado em combate melee. Como vocês conseguiram criar um sistema tão criativo e diferenciado?
Frank. O combate melee é algo difícil de lidar. Após realizar muitos testes e protótipos, determinamos que o mais importante é o modo como o inimigo reage quando você o acerta. Ao aprender isso, investimos muito tempo para criar animações realmente impressionantes e divertidas.

D&T. A Inteligência Artificial é impresionante. Os inimigos raramente atacam sem armas e são rápidos e imprevisíveis. Qual é o segredo da I.A.?
Frank. O segredo de uma boa I.A. é criar muitas opções e deixar que ela determine a ação que deve tomar. Tentar prever todas as maluquices que um jogador pode fazer é impossível, então a melhor opção é criar uma I.A. capaz de reagir 'às ações do jogador. Os inimigos se tornam imprevisíveis porque raramente fazem a mesma coisa duas vezes.

D&T. Qual é a sua arma favorita e qual "execução" de cenário o faz sentir-se obscuramente satisfeito? Nós adoramos jogar cabeças inimigas contra TVs.
Frank. Jogar um cara contra uma TV também é uma das minhas execuções favoritas. Há também algo de muito satisfatório em detonar a cabeça de um vilão com uma porta. Pinos e bolas de boliche estão entre as minhas armas prediletas – o som criado para o uso e impacto destas armas é perfeito.

D&T. Os jogadores (e nós também) já estão sedentos para jogar *Condemned 3*.
Frank. Ainda é cedo para falar sobre isso, mas nós também queremos muito dar continuidade ao universo de *Condemned*.

8. Ainda neste andar, há um atirador no final do corredor da luz vermelha. Jogue algo nele ou corra para se esconder atrás dos escombros antes de pegá-lo. Pegue a arma e entre no apartamento ao lado para destruir um laboratório [Missão Opcional 3]. Volte a seguir o rastro de sangue.

9. Ao passar pelo restaurante, vá por outro caminho para encontrar o apartamento 214. Para entrar, mova a madeira à esquerda da porta e passe pelo buraco. Esconda-se para não ser vítima do atirador e jogue qualquer tranqueira no laboratório [Opcional 4] para explodir o inimigo.

10. O fim da trilha de sangue está no mesmo corredor. Na investigação, clique no chapéu sobre a cadeira e escolha a terceira opção (policeman´s cap); examine a mancha na porta e escolha segunda opção (exit spatter). Entre no apartamento, olhe para o buraco e dê a última resposta [Response 5]. Pule no buraco.

Os monstros que saem do piche são fracos, mas podem surgir de qualquer lugar

11. Saia do apartamento e investigue a numeração da porta; escolha a quarta opção (room #119). Entre, equipe a câmera e fotografe o corpo e depois um close do rosto.

COMMUTER TRACKS

1. O primeiro contato acontece no trilho, responda [Response 1]. Não perca o seu tempo em combate e entre no prédio. Destrua um emissor na sala à direita [Emitter 1]. Há um rádio perto do lixo no corredor [Antenna 1].

2. Investigue a sala do canto esquerdo para encontrar um laboratório, destrua-o (Missão Opcional 1]. Suba pela escadaria e chute a cadeira para abrir a porta. A porta do corredor está fechada, entre nos apartamentos e destrua o último laboratório [Missão Opcional 2]. Na última sala há uma TV [Antenna 2]. Volte na sala anterior, pegue um tijolo, olhe pelo buraco na parede e jogue-o contra a cadeira para destravar a porta do corredor. Siga por lá e suba pela escadaria. Na primeira sala há um emissor no banheiro [Emitter 2].

3. Vá à varanda e pendure-se no fio para atravessar os trilhos. Pegue uma shotgun no armário, empurre a madeira para sair e aproveite o descarrilamento do vagão para descer e correr para a esquerda. Perto do portão, peça ajuda [Response 2].

4. Vá perto da área eletrificada e desça na plataforma à esquerda. Destrua o emissor na parede [Emitter 3] e prossiga para encontrar LeRue; chame-o [Response 3]. Suba pela escada e descarregue sua arma no ser demoníaco. Seja rápido e siga para o prédio vizinho.

DOLL FACTORY

1. Analise o cartaz na parede e escolha a quinta opção (Walker doll factory). No pátio, é preciso

SEGREDOS E EXTRAS

Um dos desafios secretos de *Condemned 2* é encontrar e sintonizar rádios e televisões [Antennas] para ouvir as notícias do City News. Mova o analógico direito para ajustar a antena e receber um sinal limpo.

Os cenários obscuros também escondem os emissores [Emitters], responsáveis pela violência descontrolada das pessoas. Você precisa destruí-los a distância ou sofrerá danos na sua energia. Para encontrá-los, use o Spectrometer (segure ■ e o escolha) e fique atento com o sinal: quanto mais forte, mais perto você está do emissor.

Para completar a lista de tarefas extras, algumas missões contam com objetivos opcionais. Descubra no roteiro quais são eles.

identificar a numeração dos seis tipos de tanque. Escolha a opção "80-7A Mixing tank" para os **dois tanques** da direita e "80-7B Setting tank" para os quatro tanques restantes.

2. Suba pela escada, entre na sala e chute as caixas de brinquedo. Use a UV Light para enxergar uma senha na parede (17, 23, 10). Use-a para abrir o cadeado do painel na passarela.

3. Entre na fábrica e responda para Le Rue [Response 1]. Passe pelo duto de ventilação e ajuste o rádio à direita [Antenna 1]. Na área das esteiras, levante as duas travas para passar e abaixe-as. Acione o mecanismo para ligar a esteira e use a **caixa de brinquedo** como cobertura para passar pelo jato de fogo. Ligue o Spectrometer para encontrar o emissor dentro do depósito [Emitter 1].

4. Há uma televisão na próxima ala [Antenna 2]. Gire a válvula para apagar o fogo no corredor. Suba pela escadaria e jogue um boneco-bomba contra a fornalha à esquerda para encontrar uma passagem. Entre e responda [Response 2].

5. Examine o **arquivo no canto**, responda [Response 3] e abra a gaveta da mesa perto do fogo para encontrar a máscara. Prossiga pela sala vizinha. No andar inferior, use o Spectrometer para achar o emissor [Emitter 2] – jogue qualquer objeto contra os botijões.

6. Mova a válvula e desça pela escada. Adiante você vai enfrentar uma garota pirada. Derrube-a na porrada, roube a arma dela (Lollypop Saw) e use-a para detoná-la. Na segunda parte da luta, arremesse bonecos no andar superior.

7. Encontre o elevador. Quando Le Rue entrar em contato, investigue a plaqueta na parede e escolha a terceira opção "Service elevator 3B". Antes de embarcar, pegue tijolos no canto, suba pela escada e jogue-os no emissor [Emitter 3]. Acione o elevador. Quando ele parar, investigue a caixa de força e ajuste-os na seguinte sequência: Fio 1: opção Bare Wire; Fio 2: opção Trick Wire; Fio 3: opção Striped wire. Quando o elevador parar novamente, olhe para cima e saia pelo buraco. Pegue o Fuse no andar superior e volte ao elevador.

SCU BUILDING

1. Responda logo no começo [Response 1]. Fotografe o o raio X na parede [Opcional 1] e ouça a notícia no rádio [Antenna 1]. Deite na máquina e responda duas vezes no escuro [Responses 2 e 3]. Ao sair da sala, responda [Response 4] e entre na sala à direita [Response 5].

2. Ao chegar ao corredor onde uma gota escorre por baixo da porta, entre na sala ao lado e **fotografe o raio X** na parede [Opcional 2]. Entre na sala antes do local onde há um guarda e chame Rosa [Response 6].

3. Fale com o policial [Response 7] e tente abrir a porta. Colete armas nos armários e ajude o policial a abrir caminho. Após o blecaute, fique em um canto e acabe com os monstros até terminar a sua alucinação. Antes de entrar no elevador, examine o rádio à direita [Antenna 2]. Ative o elevador, ligue o Spectrometer e vá à sala indicada – o emissor está atrás do quadro [Emitter 1]. Entre no escritório de Farrel e acesse o **rádio á direita** [Antenna 3].

4. Fale com o agente para dar as respostas que faltam [Responses 8, 9 e 10/10] e sente na cadeira. As respostas corretas durante o vídeo são:. 1. We carried Vahnhorn´s body...; 2. "Yes";

» Não ataque sem estratégia: defenda-se dos golpes inimigos e contra-ataque com combos

3. "Dortland shot a Power Transformer..."; 4. "I was in an apartament complex..."; 5. "The helicopter started taking fire"; 6. "Dorland".

CITY MUSEUM

1. Comece a investigação, acione o UV Light e clique sobre o rastro de sangue. Escolha a quarta opção, "tire trail to door". Responda ao policial [Response 1] e siga-o para pular a parede. Ao cair, responda [Response 2]. Sua missão opcional é não matar os guardas do museu, por isso, ande silenciosamente e, quando não der para evitar uma briga, lute com as mãos limpas e aperte os gatilhos para atordoá-los. Siga o rastro de sangue e fale com Rosa [Response 3].

2. Na cena do crime, responda com a terceira opção, "did you find any fingerprints on the paper?"; e primeira opção, "do you think Vanhorn nursed his nephew...". Acione sua câmera e fotografe a arma do crime; em seguida, dê um close no cabo da arma. Responda com a segunda opção, "what about the saw? You said it looked medieval".

3. Suba na escada, investigue a câmera de segurança e escolha a primeira opção, "1501". Suba na parede ao lado, siga em silêncio e pule no último buraco. Ajuste a TV antes de sair [Antenna 1]. Imobilize o guarda na sala à esquerda e entre na sala em frente. Investigue o servidor ligado e escolha o "backup drive 1501".

4. Vá armado para a galeria e detone o bandido. À direita da grande escadaria há uma placa de localização, investigue-a e escolha a terceira opção, "medieval tools 13A". Suba e espere o vigia se afastar para pegá-lo pelas costas. Assista à TV à direita [Antenna 2/2]

5. Pegue um das armas nas armaduras. Na passarela, observe um guarda sendo atacado por três ladrões. Na parede próximo a eles há um emissor, jogue uma espada nele [Emitter 1]. Prossiga e desça na galeria. Ligue o Spectrometer e procure o segundo emissor em um pilar [Emitter 2].

6. Entre na sala do lado esquerdo da galeria para receber um chamado de Rosa. Fotografe a boca da estátua [Opcional 1]. Suba pela escada e vá para a área externa. Localize o emissor na parede fora do seu alcance – olhe por cima do muro e acerte-o com tijolos – [Emitter 3].

7. Ainda nesta área, fotografe a boca da estátua na água [Opcional 2]. Vá até o ponto indicado no seu GPS e fotografe os instrumentos sobre a mesa. Olhe a poça de sangue e colete uma amostra. Colete também as ferramentas sobre a mesa. Responda com a primeira opção, "any evidence the metal pieces came from Rachael..". Não perca a chance de responder [Response 4].

8. Volte e abra a porta perto da segunda estátua que você fotografou. Um sujeito de armadura vai atacá-lo, fuja e ele vai cair da passagem de madeira. A terceira estátua está nesta área, fotografe-a [Opcional 3]. Pegue uma besta e prepare-se para enfrentar o vilão de

COMBOS DE LUTA DE RUA

A grande novidade do game são os combos com socos e chutes. Execute as seqüências a seguir para causar maior estrago:

- One-Two Combo (3x dano)
- Parry Counter (3.5x dano)
- Advanced Parry Counter (4x dano)
- Bum Rush Combo (4x dano)
- Disarm Attack Combo (3x dano)
- Stinger Attack Combo (5x dano)
- Triple Cross Combo (6x dano)

LEGENDAS

- Soco com a mão direita (R2)
- Soco com a mão esquerda (L2)
- Defesa (segure L2 + R2)
- Gancho (L3 + ataque)
- Corra e ataque (corra com L1 e ataque)
- Chute (R3)
- Chute no saco (defenda-se e R3)
- Voadora (L1+ R3)

- Flying Fist Combo (10x dano)
- Toe Stomp Combo* (1.5x dano)
- Nut-Cracker Combo* (1.5x dano)
- Footprint Combo* (nocauteia)

*Combos secretos. Habilite-os na missão Black Lake Lodge

armadura. Fuja dos seus ataques e, quando ele fincar o machado no chão, vá até as costas dele e chute-o para arrancar a placa de metal, acerte uma flecha nesta área desprotegida e aproxime-se para finalizar.

BLACK LAKE LODGE

1. Desça pela trilha e responda duas vezes [Responses 1 e 2]. Investigue o pedaço de carne na poça de sangue e identifique-o com a quarta opção, "arm". Colete o relógio no pulso e escolha a quinta opção, "february 24"; e a terceira opção, "0003". Colete uma amostra do braço e prossiga.

2. Use o Spectrometer para guiá-lo. Quando Rosa contatá-lo, escolha a primeira opção, "dehydration? With all this snow? Na cabana, investigue o cadáver. Aponte o cursor para o rosto e escolha a primeira opção, "male"; examine a carteira no sangue e escolha a segunda opção, "D. Payant"; olhe a insígnia no peito e opte pela terceira opção, "SCU". Responda em seguida [Response 3].

3. Suba o máximo que puder e caia pelo buraco no corredor. Fuja do urso pela esquerda e entre na primeira passagem. Esconda-se e espere o bichão quebrar os obstáculos para prosseguir. Vá até a cozinha e ajuste a TV [Antenna 1]. Suba pela escada e fuja do urso. Empurre o guarda-roupas, abra a porta e NÃO VIRE À DIREITA: fuja pela esquerda. Assim que passar pela porta, empurre o armário para bloquear a passagem. Fale com o agente [Response 4] e pegue a shotgun. Atire nos botijões de gás assim que o urso passar ao lado deles. Após cair fora da cabana, fale com Rosa [Response 5].

4. Entre na casa, agarre o inimigo e elimine-o. Examine a bomba no corredor e escolha a quinta opção, "DETM 12x". Você precisa encontrar seis dispositivos ligados à bomba, ligue o UV Light para ver os cabos e siga-os. Comece com o dispositivo deste mesmo andar, que está no bar. Pegue-o e jogue pela janela. Volte à sala central e suba pela escada no canto esquerdo. Há dois cabos para seguir, escolha o cabo da direita. Entre no quarto, saia na varanda e pule para a varanda vizinha. Siga o cabo até o andar superior, acabe com os inimigos no salão e pegue o dispositivo na chaminé. Capriche na mira para jogá-lo pela janela. No canto deste andar há uma porta, siga por ela. Pule na varanda e pegue o terceiro dispositivo no próximo quarto. Antes de sair, procure o rádio [Antenna 2]. Caia pelo buraco no corredor e investigue o quarto 16 para encontrar a TV [Antenna 3].

5. Volte à sala central e siga os dois cabos que vão para o andar inferior. O quarto dispositivo está sobre a mesa no bar, jogue-o pela janela ao lado da mesa de bilhar. Siga o próximo cabo até a dispensa para encontrar o quinto dispositivo, jogue-o pela janela no canto. Antes de voltar, entre na saleta no canto e fotografe as inscrições na parede.

6. Volte ao saguão central pela escada ao lado e pegue o último dispositivo no pilar. Volte ao local da bomba. Você precisa descrevê-la rapidamente para Rosa. Olhe para os seguintes pontos e escolha as opções corretas:

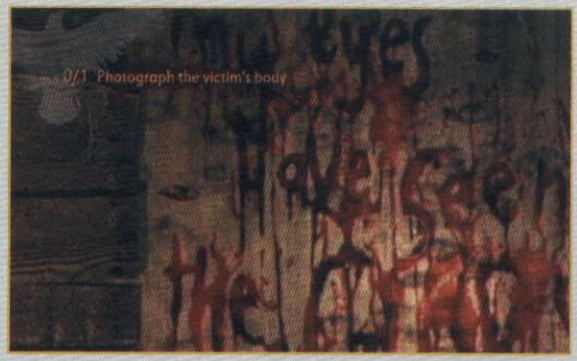
- **Teclado:** Terceira opção, "16 button keypad";
- **Fios:** Primeira opção, "2 long, 1 short";
- **Tubos:** Segunda opção, "2 cannisters";
- **Luzes piscando:** Terceira opção, "3 blinking slots";
- **Placa de voltagem:** Quarta opção, "120v/12v".

Seja rápido e preciso nas escolhas.

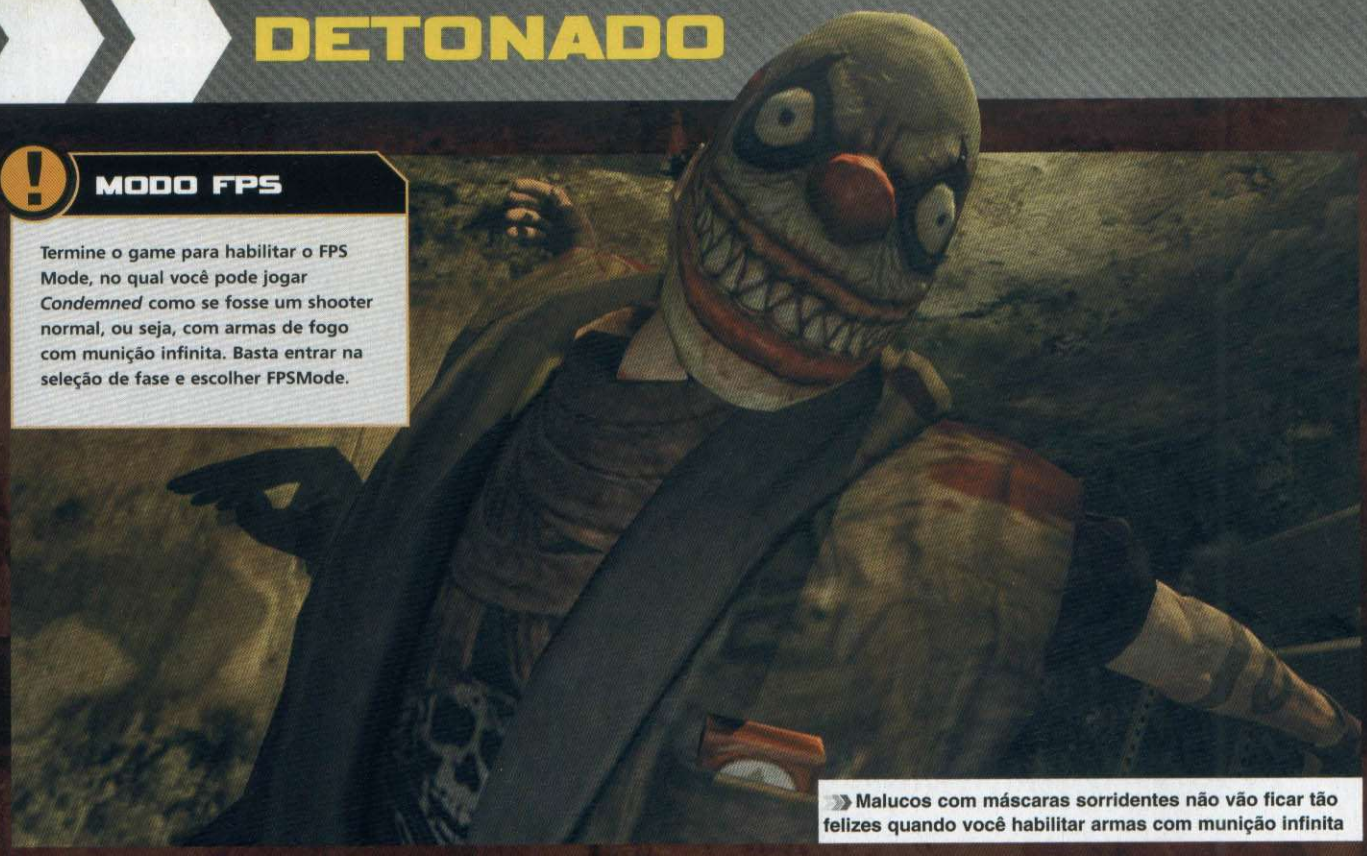
INVESTIGAÇÃO FORENSE

Quando surgir o ícone de um par de asas na tela, aperte o botão indicado para começar a investigação forense – não é possível investigar sem encontrar o ícone das asas.

O primeiro passo é identificar o que deve ser investigado. Aperte L2 para aproximar a mira e procure na cena do crime. Se o objetivo, por exemplo, for determinar a causa da morte da vítima, aponte a mira para o ferimento. Ao encontrar o lugar certo, opções de resposta vão aparecer na tela – confira no detonado as respostas corretas para todas as investigações. Os equipamentos mais usados são o UV Light, usado para encontrar rastros de sangue; e a Camera, vital para fotografar as vítimas. Use o analógico direito para ajustar o foco da câmera.



Os viciados surgem nos banheiros e dão os piores sustos. Não vá borrar as calças



MODO FPS

Termine o game para habilitar o FPS Mode, no qual você pode jogar *Condemned* como se fosse um shooter normal, ou seja, com armas de fogo com munição infinita. Basta entrar na seleção de fase e escolher FPSMode.

Malucos com máscaras sorridentes não vão ficar tão felizes quando você habilitar armas com munição infinita

7. Corte o cabo e fale [Response 3]. Investigue o computador e escolha a segunda opção, "vocal cords". Você precisa conter o ataque inimigo até que o caminhão arrombe a parede.

TRENTON DISTRICT

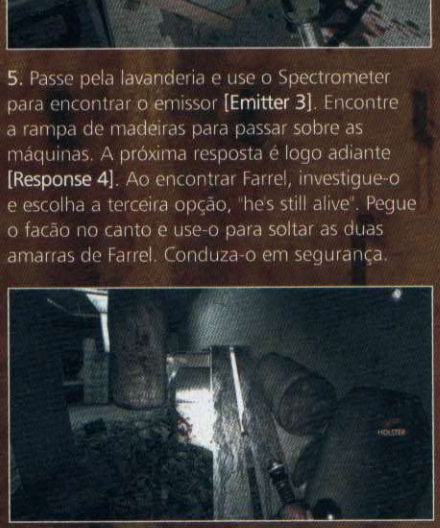
1. Nocauteie os três guardas em silêncio e entre no ônibus. Após a fuga, chame Le Rue [Response 1] e pegue o rifle do agente ferido. Entre no boliche, siga pelo canto direito e contate Rosa [Response 2]. Na próxima ala, ligue o Sprectrometer para encontrar o emissor – está atrás das prateleiras caídas [Emitter 1].

2. Na próxima pista de boliche, procure um projetor ligado, investigue-o e escolhe as seguintes opções: Vanhorn, Mars, Farrel e unknown. Investigue a cabeça ao lado da bola e escolha a primeira opção, "female head". Olhe a bolsa no chão e escolha a terceira opção, "bowling bag; segunda opção, "filled with blood"; e primeira opção, "SKX".

3. Passe pelo buraco. Na primeira sala à esquerda há um rádio [Antenna 1]. Prossiga com o Spectrometer ligado para achar o emissor atrás de um monte de bagunça – acerte-o com tijolos [Emitter 2]. Ao entrar na escola, passe pela área dos armários e ajuste o rádio sobre o barril [Antenna 2].

4. Volte aos armários e suba pelo buraco no teto. Desça pelo buraco e responda [Response 3]. Nesta área de tortura há três vítimas ainda vivas, fotografe-as [Opcional 1, 2 3]. Siga pelo corredor e ajuste o rádio no balcão [Antenna 3].

5. Passe pela lavanderia e use o Spectrometer para encontrar o emissor [Emitter 3]. Encontre a rampa de madeiras para passar sobre as máquinas. A próxima resposta é logo adiante [Response 4]. Ao encontrar Farrel, investigue-o e escolha a terceira opção, "he's still alive". Pegue o facão no canto e use-o para soltar as duas amarras de Farrel. Conduza-o em segurança.



MAGIC THEATER

1. Detone o monstro que representa o vício do personagem. Suba pela escadaria e entre no elevador. Pergunte para rosa a primeira opção, "see anything about the Oro´s purpose..". Destrua o emissor [Emitter 1] e acione a alavanca no canto. Volte e destrua as garotas. Desça pelo novo elevador, ligue o rádio no canto [Antenna 1] e ative outra alavanca.

2. Vá até a redoma e empurre as espadas. Detone os inimigos. Quando Rosa contatá-los, use a segunda opção, "are you suggesting this...", e terceira opção, "dos he describe how...". Entre na área do palco e responda às provocações [Responses 1 e 2].

3. Contra o mágico, pegue as garrafas de bebida (aperte o botão apenas uma vez para não beber) e jogue contra o vilão para incendiar as plataformas. Quando as três plataformas estiverem em chamas e o mágico sumir, ative a alavanca para eliminá-lo.

JUNK BARGE

1. Chame Rosa [Response 1]. Atravesse o navio e acione o dispositivo para soltar a âncora. Comunique-se com Rosa [Responses 2 e 3] e pule dentro do buraco que a âncora criou no convés. À esquerda está o primeiro emissor [Emitter 1]. Prossiga pelo labirinto, ache a

escada e fale com Rosa [Response 4]. Prossiga por cima dos destroços.

2. Na área das prateleiras há um rádio [Antenna 1]. Abra a porta do depósito e responda quando o monstro surgir [Response 5]. Fuja e suba pela rampa no canto. Equilibre-se sobre os destroços e acione o dispositivo para abrir o portão. Pule e passe por ele.

3. Fuja pela esquerda do ônibus, suba pela rampa e prossiga até voltar ao convés. Suba pela escada e ative o mecanismo do guindaste para rebocar o ônibus. Não desça: vá até o canto e pule no ônibus. Entre, pegue o Oro Crossbow, abra a porta, saia e atire no monstro – você só tem uma chance, mas ele é grande demais para errar.

4. Fotografe a porta do furgão à esquerda [Opcional 1]. Prossiga até encontrar Rosa sendo perseguida por monstros [Response 6]. Pule da plataforma, corra até a rampa no canto esquerdo e suba pela escada para encontrar o controle do guincho. Pegue os monstros e jogue-os dentro do buraco à esquerda. Responda enquanto destrói os caras [Response 7]. Antes de descer, olhe para trás para achar dois emissores na parede e outro à direita [Emitters 2, 3 e 4].

5. Desça e vá até a área onde Rosa estava escondida. Antes de entrar, olhe para as paredes da esquerda e direita para encontrar dois emissores [Emitters 5 e 6]. Entre e fale com Rosa [Response 8]. Prossiga e, após a queda, use a arma de pregos para manter os monstros longe. Quando surgir um sujeito na plataforma, tenha em mente que a mira da arma é ruim, por isso, mire à direita dele.

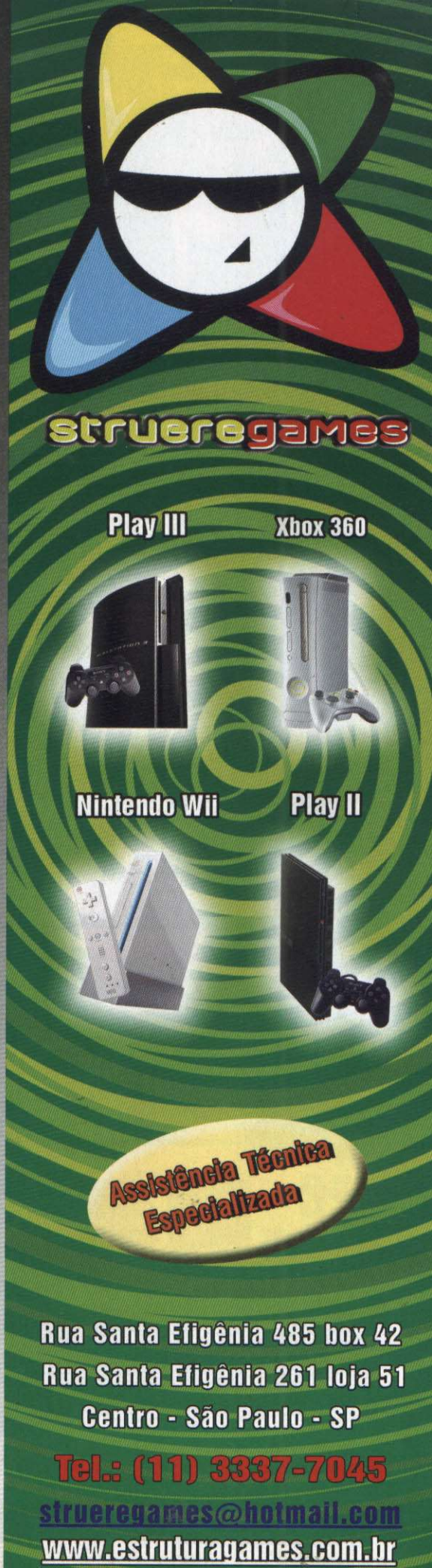
THE PENINSULA

1. Segure os gatilhos e use a sua nova habilidade para sair. Pegue as armas e ajuste o rádio a sua frente [Antenna 1]. Prossiga e desça no buraco. Acesse a máquina e interaja da mesma maneira que você faz com as antenas e deixe sempre na luz vermelha até explodir a máquina [Opcional 1]. Suba pela escada e ajuste o rádio [Antenna 2]. À direita há um emissor [Emitter 1].

2. A próxima área está infestada, vá aos poucos e sempre procure proteção. Pegue munição nos cadáveres e atire no barril explosivo. Destrua o dispositivo adiante [Opcional 2]. Siga pelo corredor. Após a queda, caia pelo buraco e encare rapidamente os monstros. Ligue o Spectrometer para encontrar o emissor [Emitter 2].

3. Suba pela escada e procure o armário para se abastecer. Atire no helicóptero e ele vai fugir. Acabe com os agentes, abasteça no próximo armário e abra fogo contra o helicóptero – fique atrás das placas de ferro para se proteger. Quando o helicóptero cair, fuja para um canto. Fuzile o Oro ou use sua nova habilidade.

4. Use o barco como elevador. Saia do barco, acione a alavanca, volte ao barco e suba. Adiante há um inimigo com poderes sônicos, destrua-o a distância com o seu Voice Attack. Prossiga e desça na área onde há dois dispositivos para detonar [Opcional 3 e 4]. Ao encontrar Darland, responda [Response 1] e use sua voz para destruir os agentes Oro e siga-o para encontrar o último dispositivo [Opcional 5]. Volte e, após a queda, responda [Response 2]. Na batalha final contra Darland, use seu poder para enfraquecer o campo protetor e destrua os inimigos menores. Quando o vilão ficar fraco o suficiente, vai começar uma seqüência na qual você não pode exitar e deve acertar todos os comandos para acabar com Darland definitivamente.



Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista

PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista

Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista

God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojistas. Consulte!

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
sem juros
ou R$ 89,99 à vista

Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
sem juros
ou R$ 80,00 à vista

Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

PC
PS2
PS3

mapa de localização

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

HOUSE GAMES
ONLINE

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com Visite nosso site: **www.housegames.com.br**
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô

www.NaçãoDesign.com.br

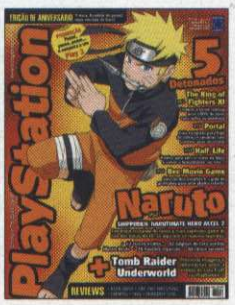
Compre 2 edições e ganhe 10% de desconto

Ed. 111 R$ 6,90

- 6 detonados: God of War Chain of Olympus; Fifa Street 3; Lost Via Domus; Silent Hill Origins; As crônicas de Spiderwick; e Mercenaries
- Winning Eleven 2008 agora no PS3: teste em primeira mão do maior futebol

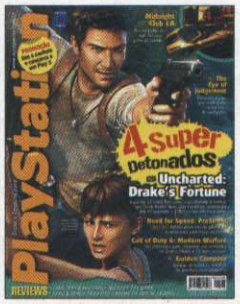
Ed. 110 R$ 6,90

- 4 detonados: Devil May Cry 4 (PS3); Harvey Birdman (PS2); Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny (PS2); e Burnout Paradise (PS3)
- GTA IV: as revelações do game mais esperado do ano
- Reviews: Turok; The Club...



Ed. 109 R$ 6,90

- 5 detonados: Naruto Shippuden (PS2); The King of Fighters XI (PS2); Portal (PS3); Half-Life (PS3); e Bee Movie Game (PS2)
- Tomb Raider Underworld: primeiras imagens e informações sobre a estréia de Lara Croft no PlayStation 3



Ed. 108 R$ 6,90

- 4 superdetonados: Uncharted: Drake´s Fortune (PS3); Need for Speed: ProStreet (PS3/PS2); Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3); Golden Compass (PS2)
- Midnight Club LA (PS3): as novidades do mais luxuoso game de corrida

Ed. 107 R$ 6,90

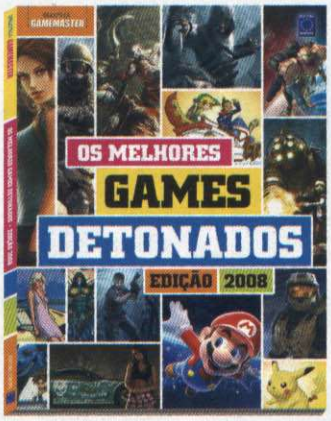
- 6 detonados: Simpsons the Game (PS2); Assassin´s Creed (PS3); Winning Eleven 2008 (PS2); The Sims 2: Castaway (PS2); e Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP)
- Reviews: Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Biblioteca de gamemaníaco

A Arte dos Videogames

- Uma luxuosa galeria com as imagens artísticas que serviram para ambientar mais de 46 jogos. E ainda entrevistas exclusivas com os mais talentosos artistas multimídia do mundo dos games.

Número de páginas: 204
Preço: R$ 59,90



Os Melhores Games Detonados 2008

- Um livro que o reúne os jogos mais espetaculares dos últimos tempos, com as dicas para que você não perca nenhum detalhe

Número de páginas: 132
Preço: R$ 24,90

Quer ganhar 2 edições da Revista PlayStation? Ligue para 0800 55 76 67 e saiba como

Compre pelos telefones 0800 55 76 67 ou (11) 3038-5050. Acesse www.europanet.com.br ou envie este cupom por correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP ou Fax: (11) 3038-5040 - OFERTA 133

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição): _____

Preço Total (adicionar frete*): _____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$ _____ no meu cartão _____ de número: _____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3038-5040

Nome: _____

Endereço: _____ Nº. _____ Bairro: _____ Compl. _____

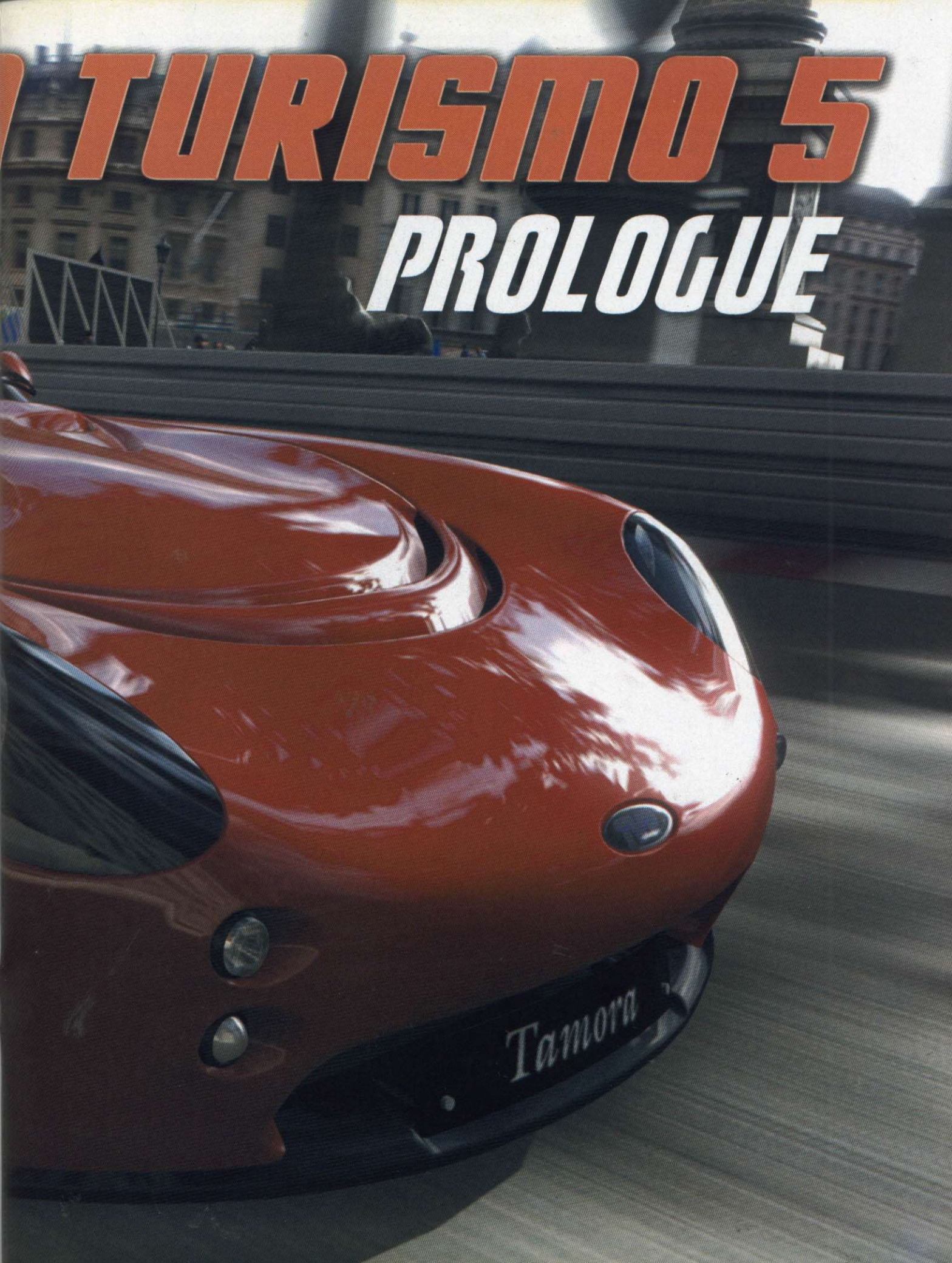
CEP: _____ - _____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG: _____ CPF: _____ E-mail: _____

*Fretes para postagem simples – 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,40 / 3 exemplares: R$ 6,75 / 4 exemplares: R$ 8,64 / De 5 a 9 exemplares: R$ 12,69. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores junto telefones. Oferta válida de 01/05/2008 a 31/05/2008, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física.

TURISMO 5

PROLOGUE



GAROTA PLAY

MAIO 2008

Modelo: Andressa Ferrio, 23 anos, São Paulo - SP **Fotos:** Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Maquiagem:** Sheila Campos

Dicas & Truques para

PlayStation

www.eurogames.com.br

Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para Playstation edição 112

NA TERRA OU NO AR. O EXÉRCITO DE UM SÓ HOMEM.

HOMEM DE FERRO

INGRESSO DE CINEMA

+ BRINDES EXCLUSIVOS DO FILME

ESTOQUE LIMITADO

ACESSE WWW.HOMEMDEFERRO.COM.BR

A VENDA NAS LOJAS

fnac · Saraiva MEGA STORE · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · submarino · OZ GAMES .com · shoptime.com · brinquedos LAURA · REVOLUTION GAMES · GAME · CASA&VIDEO

PC DVD-ROM SOFTWARE · XBOX 360 · NINTENDO DS · Wii · DISPONÍVEL PARA PS3, PS2 E PSP

©SEGA. Todos os direitos reservados. SEGA está registrada na U.S. Patent and Trademar Office. SEGA e o logo SEGA são marcas registradas da SEGA Corporation. Iron Man, o Filme ©2008 MVL Film FinanceLLC. Marvel, Iron Man, todos os personagens e as semelhanças evidentes. ™ & ©2008 Marvel Entertainment, Inc. e suas subsidiárias. Todos os direitos reservados. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Poderá ser necessário PSP®system - Memory Stick Duo™ (vendido separadamente). Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE e os logos Xbox são marcas registradas do grupo Microsoft de empresas e são usadas sob licença da Microsoft. O Wii e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. ©2006 Nintendo.

MARVEL · SEGA · NC GAMES

Por Gustavo Petró

WINNING ELE

→Produtora: Konami →Distribuidora: Konami →Console: PS2/PS3/PSP →Gênero: Esporte

Defeituoso, mas fazer o que? O simulador WE continua sendo o melhor futebol de todos

Mesmo com as poucas implementações na nova versão, atual jogabilidade lenta, falta de precisão e problemas com os gráficos, *Pro Evolution Soccer 2008* – ou *Winning Eleven 2008* – continua sendo o melhor simulador de futebol que existe.

O que garante o favoritismo da série é sua complexidade na criação de jogadas, que exige dedicação do jogador para aprender todos os movimentos, dribles e táticas dos times, tornando o título um simulador de futebol completo e bastante imprevisível.

Mas o que mais aproxima *PES 2008* da realidade não está somente no que ocorre dentro das quatro linhas do gramado. O jogo da Konami consegue retratar em detalhes, mas sem se tornar chato, o cotidiano de um clube de futebol, mostrando como funciona a negociação para contratar novos atletas, o desgaste físico e a pressão da torcida. Todos esses problemas deverão ser solucionados por você – e não é nada fácil. E é aí que entra a longevidade do título.

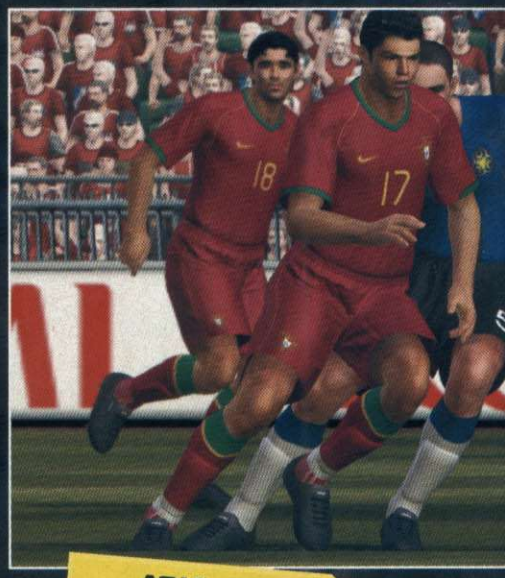
Essa simulação ocorre no modo Master League, o favorito entre os boleiros virtuais. Na versão *2008*, ele está ainda mais difícil, tornando-a perfeita para quem gosta de um bom desafio. Agora, você pode escolher participar em quatro ligas diferentes que possuem duas divisões. Ser o melhor nesse torneio lhe dá direito a participar de outras competições ainda mais difíceis e complexas. Mas para chegar lá, o jogador terá que pasar por um caminho árduo.

Diferentemente do que acontecia nos outros títulos, em *Pro Evolution Soccer 2008* você terá grandes dificuldades para começar a vencer na Master League, principalmente utilizando um time genérico – a primeira temporada será um verdadeiro teste. Isso o obrigará observar atentamente o plantel do time, ver quem deve ser descartado e quem deve ser mantido no elenco. Desse modo, você comercializa jogadores, buscando os craques e fazendo o papel de "olheiro", procurando por novos e jovens talentos. Assim, você conseguirá montar um time vencedor.

Outra novidade da Master League está na popularidade do time para com a torcida. Agora ser um time respeitado e ter muitos fãs é fator fundamental para conseguir mais pontos e, assim, ter poder de negociação com outros clubes e jogadores, além de aumentar a moral dos atletas. Durante todas as temporadas, você verá fotos e receberá notícias dos seus torcedores – fique de olho.

A nova jogabilidade, que conta com uma física realista (sem a bola "grudar" nos pés dos jogadores), novos dribles e táticas, deixa o game mais difícil, exigindo observar o mapa do campo para procurar por espaços na defesa.

Agora, se você quiser se dar bem na Master League, é bom ler essas dicas que lhe ajudarão até a conquista do seu primeiro campeonato. Depois, é só partir para o abraço. ›



AQUI TEM

- ☑ Guia de dribles
- ☑ Roteiro da Master League
- ☑ Esquemas para Contratações
- ☑ Tabela do Condicionamento
- ☑ Dicas Especiais
- ☑ Personalização de Atletas
- ☑ Personalização de Uniformes

O principal problema da nova versão é não trazer visual e acabamento dignos do Play 3

VEN 2008

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 6,0

MÉDIO

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

(A) As partidas são divertidas por natureza mas, com o passar do tempo, e ao lado de amigos, ficam ainda melhores

(B) A Master League apresenta bastante dificuldade desde as primeiras semanas de competição, o que pode frustrar. Mas, apredendo todos os comandos e táticas, o jogo fica mais fácil.

ONLINE? NEM TENTE

A essência do desafio e diversão de qualquer esporte, real ou virtual, offline ou online, é a competição entre diversas pessoas. Em *Pro Evolution Soccer 2008*, nova versão do que há de melhor em futebol virtual, as partidas online deveriam ser a prioridade no desenvolvimento. Afinal, nada pode ser mais atraente do que jogar contra pessoas do mundo afora. Não foi o que aconteceu: o sistema online de *PES 2008* é uma bela porcaria.

Para começar, é preciso fazer um cadastro demorado e burocrático para começar a jogar. Esse perfil serve apenas para o ranking e não tem ligações com o seu perfil da PlayStation Network – a unificação certamente pouparia todo esse trabalho.

Jogando com uma conexão banda larga de 4 megas, velocidade acima da média do Brasil, não vai poupá-lo de diversos problemas de lag, como desaparecimento da bola e queda de conexão, o que resulta na perda de pontos (o game analisa como desistência) e vergonha na frente dos oponentes gringos.

Na Master League não há moleza: monte sua estratégia e contrate craques para evoluir no torneio

ROTEIRO

MASTER LEAGUE

Na liga principal de *Pro Evolution Soccer 2008*, a Master League, você deverá mostrar toda a sua habilidade. Principalmente porque nesta versão a competição está ainda mais difícil.

Nos títulos passados, mesmo com o time com os jogadores originais da Master League (os desconhecidos Miranda, Castolo, Ordaz e cia), era fácil conseguir vitórias logo no começo do game. Agora, você inicia a liga com um time fraco, cansado e desmotivado da temporada anterior. Assim, você deverá escalar o time para buscar empate e sobreviver por algumas semanas até chegar ao período de negociações e conseguir comprar atletas melhores.

Outro agravante da dificuldade está na Inteligência Artificial. O Teamvision, que permite que o adversário aprenda suas jogadas, torna as primeiras vitórias algo muito difícil de se conseguir. Portanto, ao se aventurar na nova Master League, é bom ter bastante paciência até montar um grupo de qualidade.

A cada semana de jogo, você terá na **tela principal** uma imagem que representa a confiança dos seus torcedores e uma notícia relacionada à última partida do time ou à condição dos jogadores. Quanto maior for a popularidade do clube, mais torcedores aparecerão na tela.

Na opção Team Information, você pode acessar detalhes do seu time, conferindo o **calendário das competições**, os seus resultados na temporada, a **informação individual** de cada jogador (como premiações, gols, faltas e cartões) e o desenvolvimento dos atletas. Nesse último, é importante que você observe o crescimento dos atributos dos atletas desde quando ele entrou no time até o momento presente. Assim, você pode descobrir novos e jovens talentos e verá o momento certo de aposentar um jogador.

Em Team Adjustment, você pode alterar a formação do seu time, trocando jogadores e táticas. Além disso, é possível tentar melhorar a **condição dos atletas** antes de cada jogo. Assim, eles podem render mais nas partidas, mas cansarão mais rápido do que o normal. Finalmente, em **Edit Team**, você pode mudar o número das camisas dos jogadores e escolher um novo estádio. Caso use um time personalizado, dá para editar uniformes e nomes de jogadores fictícios.

Resultados da temporada

NOVOS TALENTOS

Invista nos jogadores jovens. Caso obtenham destaque na competição, eles serão valorizados e poderão garantir uma boa grana ao clube quando forem vendidos.

PRIMEIROS PASSOS

Ao iniciar a Master League, você tem opção de escolher três modos de jogo: jogar com os atletas genéricos, com o time real ou montar o seu próprio clube, selecionando modelo e cores de uniforme, brasão e jogadores.

Como já foi dito, jogar com os atletas genéricos é bastante difícil. No entanto, escolher os times reais é muito mais fácil. Selecionando um time bom, como o Barcelona, por exemplo, você inicia a Master League com um excelente time. O problema é que como os jogadores já são mais velhos ou possuem o nível de habilidades no limite, eles evoluirão pouco conforme as temporadas. Você também deverá cuidar muito bem das suas finanças, que não começam tão

IMPORTANTE

Fique de olho na energia e na fadiga dos atletas (barras ao lado do nome e da posição do jogador, pressione R1 para alternar entre as "flechinhas" e as barras). Quando a energia está baixa, o jogador fica cansado rapidamente. O problema é a fadiga: quando ela está muito alta, dê uma folga ao atleta ou ele pode se machucar

boas. O seu time terá um salário milionário e qualquer renovação de contrato pode estourar o seu orçamento. O time personalizado tem praticamente as mesmas condições do time original da Master League.

Agora, a Master League é composta por quatro ligas diferentes divididas em A, B, C e D. Todas possuem o mesmo nível de dificuldade, sendo que a única diferença fica por conta dos times que participam da competição. Antes de entrar em uma delas, você tem a opção de escolher os times os quais deseja que participem do torneio.

Como o comandante do time, você deve estar atento à tabela da competição, que é dividida em semanas. A cada uma delas, você enfrentará um time diferente. Assim, observe seus adversários com antecedência e prepare-se para enfrenta-los de acordo com suas capacidades. É importante não ficar entre os últimos três colocados ao final da temporada, pois eles são rebaixados para uma divisão inferior. E, caso consiga figurar entre os três melhores, seu time é promovido para a primeira divisão.

INVISTA NO BANCO

Tenha um bom número de jogadores de diversas posições em seu plantel de reservas. Assim, você tem atletas para vender quando estiver em péssimas condições.

Cristiano Ronaldo é sucesso entre a torcida. Seu objetivo é ser como ele e agradar o público

Além dos jogos da liga, você participará de outros campeonatos como a Copa da Divisão 2 ou da Divisão 1 e dos campeonatos European Championship e European Masters Cup. Nas copas, o time entra automaticamente e não é necessário nenhum tipo de classificação em outro torneio, por exemplo. Já para os campeonatos europeus, a história é outra.

No European Championship, você participará de uma competição contra os quatro melhores times da temporada em cada uma das ligas (A, B, C e D). Então, para se qualificar para o torneio, é preciso estar nessas colocações. Apenas os dois clubes de cada grupo avançam para a próxima fase e vencer aqui provará que você é o melhor do mundo. O European Masters Cup é a competição mais difícil da Master League e é composta pelos vencedores de todas as competições desse

O visual do game deveria ser pelo menos três vezes mais realista para fazer juiz ao PlayStation 3

COMANDOS PRINCIPAIS

ATAQUE

- Lançamento: ●
- Passe: ✖
- Passe longo: ▲
- Chutar: ■
- Correr: R1
- Desacelerar: R2
- Passe manual - R3
- Trocar o jogador: L1
- Ativar estratégia: L2 + ■, ●, ▲ ou ✖
- Menu do jogo - START

DEFESA

- Roubar bola: ✖
- Sair com o goleiro: ▲
- Jogador de apoio: ■
- Carrinho: ●
- Marcar saída: R2

NOVOS DRIBLES

Uma das novidades de *PES 2008* são dribles que permitem tanto realizar ataques com jogadas diferentes quanto conseguir proteger a bola nos pés e se defender. Confira:

- L1 + R1 (Puxadinha): o jogador diminiu a velocidade da corrida e se movimenta meio de lado, chamando a marcação para si. Se largar os botões e pressionar novamente por duas vezes, o jogador irá rolar o pé por cima da bola e continuará com o movimento. Isso é bom, também, para realizar cruzamentos mais precisos. Para isso, segure os dois botões e pressione ● ao lado da área. Também, segurando os mesmos botões e pressionando duas vezes L1, o atleta irá dar uma pedalada durante esse movimento.

- R2 + ← ou → [na direção oposta] (Meia-lua): executa uma meia-lua ou saia, dependendo da posição do adversário.

- R1 + ← ou → [na direção oposta] (corte): o jogador dá um toque para um dos lados, enganando a marcação.

- L1 + R1 + R2 + L2 (Cera): faz com que o jogador se jogue no chão. Dependendo do modo como isso for executado, você pode cavar uma falta. Tente fazer isso na entrada da área quando a zaga tentar roubar a bola. Entretanto, se ficar muito na cara que você se jogou, o juiz irá puni-lo com o cartão amarelo, por isso seja malandro.

modo. Para chegar lá, você terá que provar que é bom, e saber negociar jogadores e montar um excelente time.

NEGOCIAÇÃO E POPULARIDADE

Quem conhece *Winning Eleven* há bastante tempo, sabe o que precisa ser feito para negociar os jogadores: oferecer uma boa quantia de prêmio, um bom salário e um tempo de contrato condizente com a vontade do atleta naquele momento. Em *PES 2008*, além desses fatores, você terá que levar em conta a popularidade do time. Um time se torna popular apenas conquistando vitórias e precisa ganhar torneios para ficar em evidência.

Com uma torcida de peso, o seu clube é reconhecido em todo o mundo, o que facilita a contratação dos craques. Afinal, que jogador gostaria de ir para um time desconhecido. Com isso, o time recebe uma classificação de quatro letras (S, A, B, C e D) para mostrar sua popularidade. Caso perca muitas partidas e competições, o clube pode ficar totalmente esquecido. Isso fará com que as contratações sejam difíceis e os atletas fiquem desmotivados.

Os jogadores também possuem uma "avaliação" da torcida. Desse modo, eles se tornam mais populares, dão entrevistas com maior freqüência e ajudam o time a vencer. Por isso, é importante ter craques no seu plantel.

O período de negociações ocorre duas vezes ao ano: uma no meio da temporada e outro ao final dela. No começo da temporada, você pode marcar amistosos para treinar com os novos jogadores. Quando chegar nesse período, você pode sair à caça de jogadores, selecionando a opção Negotiations.

Na opção Search é onde você procura pelos jogadores para contratar. Você pode fazer uma procura rápida, buscando aqueles atletas que estão abertos à negociação, a futuros talentos e pela quantidade de pontos que você possui. Na primeira opção, você encontrará jogadores mais velhos ou que os times não querem mais no plantel, mas que, em compensação, serão mais baratos. Em Future Potentials, você encontra jogadores jovens e baratos, mas que ainda não são craques. Cabe a você treiná-los para desenvolver esse potencial. Já em Current Points, sua seleção será filtrada conforme os pontos que você possui para a compra de jogadores. Obviamente que, em cada uma dessas opções que apresentam "tranqueiras", você encontrará bons jogadores.

Em Talent Search, você consegue encontrar jogadores com diferentes características – uma será a que você precisa no time. Isso varia desde o "goleador" até o "líder da defesa". A maioria desses atletas, no entanto, são caros.

QUEM É QUEM EM CAMPO

A o lado dos números de cada jogador está a posição de cada um deles em inglês. Entenda o que cada uma delas significa:

GK - Goalkeeper (Goleiro)
CB - Center Back (Zagueiro)
SB - Side Back (Lateral defensivo)
RSB - Right Side Back (Lateral direito defensivo)
LSB - Left Side back (Lateral esquerdo defensivo)
CMF - Center Midfield (Meio-campo)
DMF - Defending Midfielder (volante)
SMF - Side Midfielder (Lateral)
RMF - Right Midfielder (Lateral direito)
LMF - Left Midfielder (Lateral esquerdo)
AMF - Attacker Midfielder (meio-campo atacante)
CF - Center Forward (Centro avante)
LWF - Left Wing Forward (Ponta esquerda)
RWF - Right Wing Forward (Ponta direita)

DIVERSIFIQUE

Não dependa apenas de uma formação tática. Dependendo do time que você enfrentar, dos jogadores que você usar e da sua condição física, varie de um time mais ofensivo para um mais defensivo. Assim, além de surpreender o adversário, você poupa os jogadores – dependendo da formação, eles correrão menos e terão menos desgaste físico. Não esqueça de treinar com as formações usadas antes de usá-las no campeonato.

O Ronaldo Fenômeno esbanja boa forma... Pelo menos no game, onde tudo é modelável

A Inteligência Artifical está mais eficiente, mas o zagueiro da foto está "viajando" neste lance

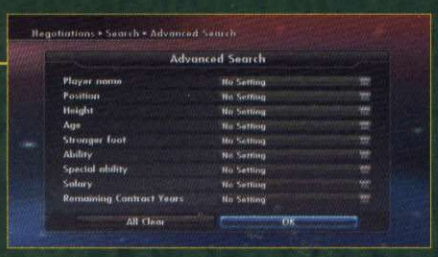
DICAS IMPORTANTES

- **Venda seus craques:** Um bom meio de ganhar dinheiro e não deixar o seu time no vermelho é vendendo alguns de seus craques. No menu Negotiations, clique no jogador desejado, colocando-o na lista de ofertas. Você receberá uma mensagem caso haja alguém interessado. Quando isso acontecer, veja as condições oferecidas pelo clube, modifique se achar necessário e, depois, feche o negócio. Coloque à venda seus piores jogadores ao lado de alguns de seus craques, mas tenha em mente que os ruins ficarão na fila de espera por muito tempo.
- **Pendurando as chuteiras:** Depois de uma certa idade, o físico dos atletas começa a cair. Isso faz com que chegue uma hora em que eles deverão se aposentar pois começam a não render nos jogos e suas habilidades diminuem constantemente. É nesse momento, quando eles apresentam idade entre 36 e 45, que eles devem ser negociados ou, caso contrário, você receberá um aviso repentino de que o seu craque se aposentou.
- **De olho nas finanças:** Um dos pontos mais importantes da Master League é manter as contas em dia. Gastar mais do que se tem em conta pode levar o clube à falência e, mesmo que você esteja bem colocado no campeonato, é game over. Por isso, mantenha seu olho em Funds (quanto você tem de dinheiro) e em Team salary (gastos). Conseguir administrar o dinheiro mostra que você é um excelente jogador de *Winning Eleven*.

Na opção **Advance Search**, você terá todas as opções necessárias para se encontrar todo o tipo de jogadores. É possível fazer uma busca desde pelo nome até pelo salário pretendido.

Finalmente, uma **busca pelo grupo** permite localizar atletas pelo time; enquanto a ferramenta de pesquisa que filtra os atletas pela **nacionalidade** fornece atletas pelo seu país de origem; ou, ainda, é possível acessar uma lista com todos os jogadores do game.

Fora do período de negociações, você pode tanto adicionar o atleta no qual deseja contratar para uma lista de favoritos como compará-lo com outro jogador – que ajuda na hora de decidir quem é o melhor.



ESTRATÉGIAS

Não adianta jogar com o mesmo ímpeto de um touro contra o toureiro, há que saber usar as estratégias do game e sempre de acordo as exigências da situação ou analisando os pontos fortes e fracos do seu adversário. O primeiro passo para isso é entender como funcionam as estratégias pré definidas disponibilizadas pelo game. Estas táticas estão disponíveis no menu Team Formation e você pode escolher qualquer uma e agrupá-la a um botão, assim você pode acioná-la a qualquer momento do jogo, basta aperta L2 + o botão escolhido.

- **No Strategy:** o seu time não adota nenhuma estratégia.
- **Center Attack:** os jogadores realizam mais ataques pelo meio do campo.
- **Right Side Attack:** os jogadores montam mais jogadas pelo lado direito do campo.
- **Left Side Attack:** o time investe mais em ataques pelo lado esquerdo do campo.
- **Oppsite Side Attack:** um jogador se posicionará no lado oposto de onde ele joga para facilitar a mudança de posições do time.
- **Change Sides:** os jogadores dos dois lados do campo irão mudar sua posições para enganar a marcação.
- **Center Back Overlap:** um zagueiro participa do ataque para aumentar a força da pressão.
- **Pressure:** o time pressiona o jogador adversário que está com a bola.
- **Counter Attack:** os atacantes permanecerão na frente, esperando o erro do adversário.
- **Offside Trap:** linha de impedimento. A sua zaga faz a linha e corre para o meio do campo para deixar o atacante impedido.

USE SEM ABUSAR

Mantenha a rotatividade do seu plantel. Jogadores cansados, mesmo os craques, não rendem bem nas partidas. Deixá-los de fora em um ou dois jogos é o tempo necessário para uma boa recuperação. Fique de olho na tabela de jogos e deixe seus melhores jogadores prontos para as partidas contra times mais difíceis. Afinal, eles podem descansar nas partidas mais fáceis.

Futebol é escolha: aqui você poderia arriscar o chute ou driblar com um corte

CONDICIONAMENTO DOS ATLETAS

A cada partida da Master League, seus atletas estarão motivados ou desanimados para jogar futebol. Essa condição física e mental é representada por sete tipos de flechinhas que aparecem ao lado do nome do atleta no menu pré-partida (onde você seleciona quem vai começar na partida e escolhe as táticas). Mas as flechas não mostram apenas como o atleta está condicionado para a partida. Elas também "melhoram" ou "pioram" seus atributos como força de chute ou velocidade. Por exemplo: se o seu jogador tem 60 pontos de drible e está com a flecha vermelha, ele terá um aumento de 9% em cima desse número. Assim, ele terá um acréscimo de 5,4 pontos neste atributo, chegando a 65,4 pontos. Por isso, é importante que você escale os melhores jogadores no momento da partida. Entenda os valores:

LEGENDAS

- Dia de sorte do jogador. Ele tem tudo para brilhar em campo.
- O atleta está disposto a se dedicar mais em campo pelo time.
- O jogador está bem e usará toda sua habilidade na partida.
- Poderia estar melhor, mas vai se limitar a criar uma jogada ou outra.
- Totalmente desmotivado, melhor deixar o atleta no banco de reservas.
- Jogador lesionado. Deve ser substituído da partida ou ficar de molho em casa.
- Em recuperação. O jogador pode até jogar, mas não dará seu melhor e tem mais chances de se machucar novamente. Use com cautela.

Habilidade	↑	↗	→	↘	↓	+	↙
Ataque	+12%	+6,4%	0%	-8%	-16%	-32%	-6,4%
Defesa	+12%	+6,4%	0%	-8%	-16%	-32%	-6,4%
Equilíbrio	+12%	+6%	0%	-12%	-18%	-18%	-6%
Energia	+12%	+6%	0%	-6%	-12%	-24%	-6%
Velocidade	+9%	+4,8%	0%	-6%	-12%	-24%	-4,8%
Aceleração	+12%	+6%	0%	-9%	-18%	-24%	-6%
Reação	+12%	+6%	0%	-9%	-18%	-24%	-6%
Agilidade	+12%	+6%	0%	-9%	-18%	-24%	-6%
Precisão drible	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-24%	-4,8%
Velocidade drible	+9%	+4,8%	0%	-6%	-12%	-24%	-4,8%
Precisão passe	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-18%	-4,8%
Velocidade passe	+6%	+3%	0%	-3%	-6%	-18%	-3%
Precisão lançamento	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-18%	-4,8%
Precisão chute	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-18%	-4,8%
Força chute	+12%	+6%	0%	-6%	-12%	-18%	-6%
Técnica chute	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-18%	-4,8%
Precisão tiro livre	+9%	+4,8%	0%	-6%	-12%	-18%	-4,8%
Ginga	+9%	-4,8%	0%	-6%	-12%	-18%	-4,8%
Cabeçada	+9%	+4,8%	0%	-4,8%	-9%	-18%	-4,8%
Pulo	+12%	+6%	0%	-6%	-12%	-24%	-6%
Técnica	+9%	+4,8%	0%	-6%	-12%	-18%	-4,8%
Agressão	+9%	+4,8%	0%	-6%	-12%	-30%	-4,8%
Mentalidade	+12%	+"6%	0%	-9%	-18%	-30%	-6%

Entretanto, dentro do período de negociações, você tem a possibilidade de negociar o jogador, de oferecer outros dos seus atletas em troca dele ou deixar que ele "diga" o que é melhor para ele para ser contratado pelo seu time. Ao selecionar um atleta para comprar, você deverá ajustar o valor da compra, o seu salário e o tempo de contrato. Em seguida, você deverá esperar uma semana para saber se o atleta aceitou as condições oferecidas. Caso aceite, ele está no seu time e logo poderá participar da temporada. Ele também pode negar o seu pedido, o que é bastante comum.

BANQUE O OLHEIRO

Durante o campeonato, fique de olho nos jogadores do time adversário. Assim, é possível ver quem está jogando bem ou descobrir novos talentos. Guarde seus nomes e coloque-os na sua lista de procurados. Quando chegar o período de negociações, tente contratá-los.

Vale lembrar que há jogadores que não sairão do clube de origem por nenhum dinheiro do mundo nem levarão em conta a alta popularidade do seu time. Então, deixe-os de lado e parta para outra.

Com essas dicas, você tem tudo para ser o vencedor em todos os torneios da Master League e atualizar sua coleção de troféus de *Winning Eleven*. Mas para isso, você também terá que mostrar que é bom de bola. DET

MONTE UM TIME COM SEUS AMIGOS

Uma das opções mais legais de *PES 2008* é poder usar a EyeToy, capturar rostos e montar um time virtual com seus colegas de colégio ou amigos. Além disso, você pode montar desde o uniforme do time até a camisa do clube. Isso, no entanto, é bastante trabalhoso e há um limite. Mas isso não impede de se montar um time bacana.

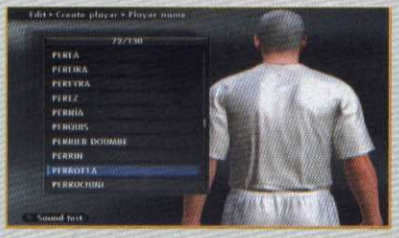
CRIE OS SEUS JOGADORES

1. Vá até a opção Edit no menu principal do jogo;

2. Entre na opção Players e Create Player;

3. Selecione um slot vazio;

4. Entre em Player name e selecione o nome do jogador, pelo qual ele será chamado pelo narrador do game (escolha o mais próximo), o nome que deve aparecer na camisa e o espaçamento das letras;

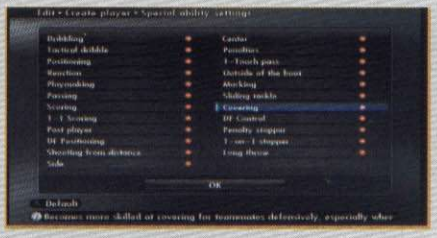


5. Em Basic settings, selecione a nacionalidade, a idade, o "melhor pé", ser ele será um atleta fácil de se lesionar e a curva de evolução dele. Você pode tanto criar um jogador no final de carreira quanto um iniciante;

6. Na opção Position setting, escolha a posição do atleta;

7. Em Ability settings, insira pontos nos atributos desejados. É possível colocá-los todos no máximo, criando o jogador perfeito. Mas isso pode tirar a graça das partidas;

8. No menu Special ability settings, selecione as habilidades especiais que você quer dar ao atleta;



9. Se você possui a EyeToy, vá em Head e tire uma foto. Ajuste o tamanho do rosto e as cores para deixá-la o mais próximo do real. Em seguida, selecione um modelo de cabelo. Caso não tenha a câmera, é possível construir um rosto com as diversas opções de configuração que vão desde olhos até o tamanho do queixo;

10. Em Psysique, você configura o físico do jogador. Selecione altura e peso e ajuste as medidas de ombros e comprimento das pernas;

11. Em Accessories, escolha chuteiras, braceletes e outros apetrechos;

12. Na opção Motion, escolha os movimentos de corrida, de chutes e de comemoração de gol. Pronto, seu jogador estará preparado para entrar em campo com o estilo que você criou.

CRIE OS SEUS UNIFORMES

1. Vá até a opção Edit no menu principal do jogo;

2. Selecione a opção Teams e Edit team;

3. Escolha um time para ser editado;

4. Selecione um nome para o time em Team Name. Em Uniform e vá na opção Kit Marking;

5. Vá até Chest logo e selecione a oção Scan;

6. Coloque a imagem na qual você quer estampar no uniforme e tire uma foto;

7. Ajuste a imagem na camisa e as cores do restante do uniforme. Pronto, seu time personalizado está pronto para entrar em campo. Lembre-se de que você investir o tempo e paciência para fazer os ajustes necessários para chegar no melhor resultado.

Por Amer Houchaimi

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0

EXCELENTE

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Dificuldade Diversão

A Habilitar "trocentos" ninjas não dá nenhuma dor-de-cabeça e mantém a diversão duradora

B Após terminar a aventura, resta cumprir as missões ninja e habilitar os itens colecionáveis. Isso é uma tarefa difícil e duradoura, só para os corajosos.

COLETÂNEA DE TEMPORADAS

A trama de *Ultimate Ninja 3* mostra, de forma resumida, eventos chave de algumas temporadas da fase inicial do desenho animado. O modo Hero´s Story começa com a temporada Genin, com a formação do Time 7 (Naruto, Sasuke e Sakura, sob a tutela de Kakashi) e parte para os confrontos com Zabuza e Haku em uma vila distante.

Em seguida, a história segue para a fase do Torneio Chuunin, com a invasão de Konoha pelos ninjas de Orochimaru. Após eventos traumáticos, começa a fase Busca de Tsunade, a nova Hokage da vila, e os primeiros combates contra a Akatsuki.

A trama culmina na fase que deu início ao processo que encerrou a infância de Naruto: A Busca por Sasuke. Seduzido pelo lado negro, o ninja bandeia para o time dos vilões, para desespero de Naruto.

NARUTO ULTIMATE NINJA 3

AQUI TEM
- ☑ Ninjas Secretos
- ☑ Guia de Combate
- ☑ Minigames
- ☑ Charadas

→**Produtora:** CyberConnect2 →**Distribuidora:** Namco Bandai Games →**Console:** PS2 →**Multiplayer:** 1 a 2 Jogadores

Naruto solta a raposa no novo combate e pode equipar diversos outros justsus especiais

Ninjas a granel e ataques especiais cinematográficos marcam o novo episódio da febre virtual Naruto

Naruto: Narutimate Hero 3 foi lançado no Japão em 2005 e só agora chegou ao Ocidente, rebatizado como *Ultimate Ninja 3*. A razão para tamanho atraso é o fato de que a série virtual acompanha o desenho animado, ou seja, os novos episódios do game (a franquia está na quinta edição no Japão) só serão lançados quando as novas temporadas do anime chegarem aos EUA. Apesar de "velho", este é um combate virtual dinâmico e caprichado reúne tantos ninjas (mais de 40) e golpes especiais diferentes que ganhou merecidamente o status de "item de coleção" entre os fãs de *Naruto*.

Naruto Ultimate Ninja 3 é um game de luta com atrações bastante similares 'as dos episódios anteriores da franquia: gráficos 3D com movimentação lateral, um enorme arsenal de armas ninjas para usar nos combates, golpes especiais e animações de cair o queixo até do mais chato dos jogadores. Estas são qualidades que reforçam um sistema de combate rápido, intuitivo e tão bem desenvolvido que cai como uma luva para o jogador casual, que só quer saber de apertar botões e "brincar" com os seus personagens favoritos; e também agrada aos fãs de jogos de luta, que vão se esbaldar com um excelente e balanceado combate que permite disputas frenéticas sem deixar o cérebro de lado, com muitas habilidades, técnicas de defesa, esquivas e recursos extraídos da pancadaria do desenho animado. É um dos melhores títulos de luta para Play 2 e aproxima-se bastante da série *Super Smash Bros.*, da Nintendo, uma das maiores referências no que diz respeito à diversão em combate multiplayer da atualidade.

CONHEÇA KONOHA

A grande novidade deste título é o Ultimate Mode, que nada mais é que uma modalidade com jogabilidade aberta na Vila de Konoha, cenário famoso onde você pode guiar Naruto por diversas locações da série animada e assim interagir e conhecer um pouco melhor muitos personagens da série. Não é um modo difícil ou extenso, mas garante uma sensação gostosa que vai fazê-lo pensar: "Opa! Parece que estou dentro do desenho animado!".

NINJAS ANIMADOS

Não há como não babar com o visual da terceira versão de *Narutimate Hero*. Apesar de não apresentar nenhuma melhoria em relação ao seu lançamento original japonês três anos atrás, os gráficos continuam atuais. Os cenários são bastante detalhados, coloridos e mais legais do que os originais vistos no desenho animado.

O destaque visual fica para os Ultimate Jutsus, ataques supremos que são representados por animações semi-automáticas. Os vídeos são tão legais que, muitas vezes, você vai errar os comandos ao prestar mais atenção na animação do que na batalha. Para empolgar ainda mais, esta versão reúne todos os Ultimate Jutsus das versões anteriores e vários inéditos. ›

ROTEIRO

ESCOLA PARA NINJAS

Ultimate Ninja 3 possui um sistema de batalha bastante simples, no qual você pode executar combos mirabolantes simplesmente ao apertar alucinadamente o botão de ataque. Este estilo de combate funciona bem contra lutadores fracos controlados pelo console, mas dificilmente contra experientes e maliciosos oponentes humanos. Preste atenção nas habilidades a seguir, pois elas são vitais para você tornar-se um ninja com nível avançado de combate.

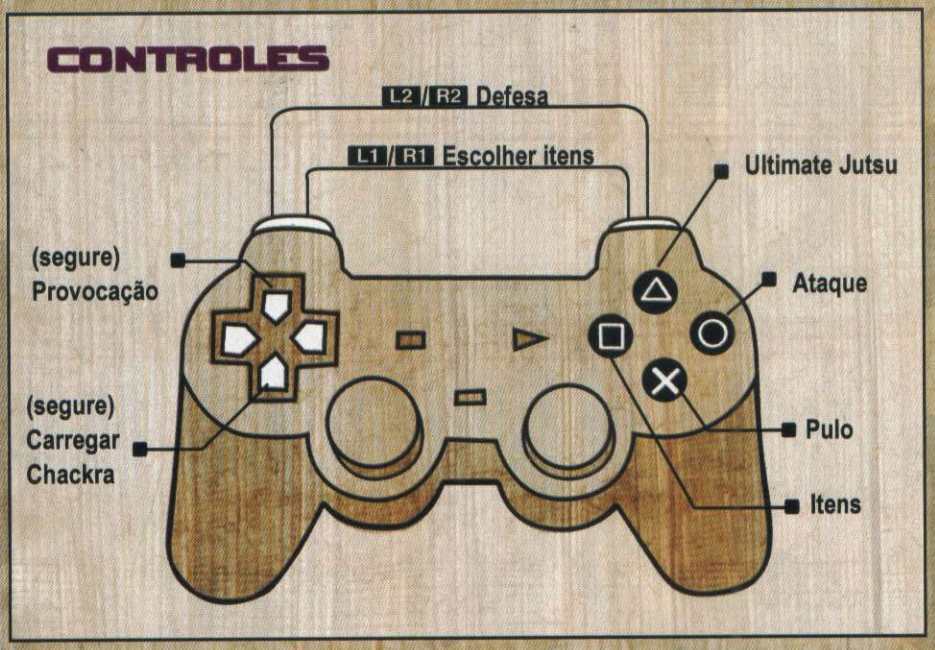
JUTSUS

São as técnicas básicas de um ninja. Todos os lutadores ativam seus Jutsus com os exatos mesmos comandos, como você pode ver nos exemplos abaixo, mas o resultado varia de um personagem para outro. O Multi Clone Shadow Attack, de Naruto, por exemplo, consiste de um chute que inicia combo indefensável, enquanto o Chidori, de Sasuke, é um ataque direto no qual você deve segurar o botão de ataque para acumular força. Cada ninja tem Jutsus próprios, experimente todos e descubra qual se adequa ao seu estilo.

JUTSU 1:
↑, ↑ + ●

JUTSU 2:
↓, ↓ + ●

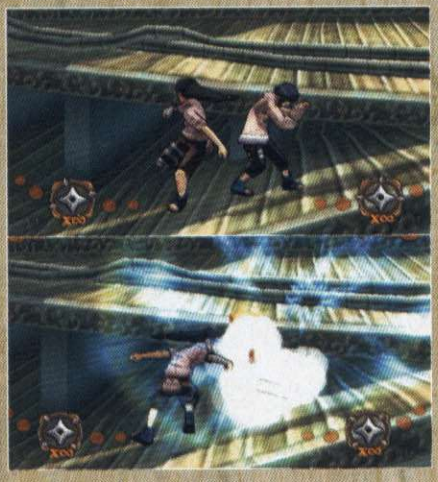
CONTROLES



DEFESA E CONTRA-ATAQUE

Apertar botões mais rápido e freneticamente do que o adversário não é o bastante. Fique na sua, analise a situação e use as técnicas de defesa e contra-ataque para sair da batalha sem um arranhão.

SUBSTITUTION JUTSU
Fique atento ao ataque adversário. No exato momento em que ele for acertar o seu ninja, aperte L2 e R2 ao mesmo tempo para desaparecer e surgir atrás do oponente. Além de evitar o ataque, você ganha posição para iniciar um contra-ataque.

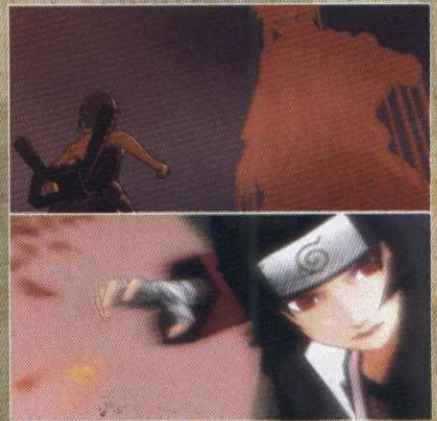


ADDITIONAL STRIKE
Quando arremessar o oponente para cima ou para o lado, mantenha o direcional apertado na direção em que ele voou e aperte ●. Seu ninja vai surgir atrás do inimigo para aplicar um golpe extra. Caso você seja vítima desta técnica, aperte ● no exato momento em que o oponente for aplicar o golpe e o seu ninja vai desaparecer – isso pode ser feito diversas vezes consecutivas.

ATAQUE ESPECIAL

Assim como no desenho animado, os ninjas virtuais contam com ataques especiais, os Ultimate Jutsus. Descubra como eles funcionam:

ULTIMATE JUTSU
Para aplicar os ataques especiais, observe a barra de Chackra – a energia especial dos ninjas. A barra é dividida em três partes e cada uma corresponde a um nível do ataque; por isso, para usar o Ultimate Jutsu nível 3, encha as três parte da barra. Cada vez que você apertar ▲, vai acessar um nível da barra, ou seja, para acessar o Ultimate Jutsu nível 2, aperte ▲, ▲. Após selecionar o nível do ataque, aperte ● para executá-lo enquanto o ninja estiver brilhando. Cada personagem tem diversos Ultimate Jutsus, que podem ser selecionados na tela de customização.



ELENCO COMPLETO

Ultimate Ninja 3 conta com nada menos que 52 ninjas. Confira a seguir quais são os ninjas disponíveis e quem são os personagens secretos – além das dicas para habilitá-los, é claro.

NINJAS INICIAIS

Estes são os personagens disponíveis desde o começo da aventura:

Naruto Sasuke Sakura Kiba Shino Hinata Shikamaru Chouji Ino Rock Lee Neji

TenTen Gaara Kankuro Temari Kakashi Gai Jiroubou Kidoumaru Sakon Tayuya Kimimaro

CUSTOMIZAÇÃO

Escolha um ninja no VS Mode e aperte R1 para entrar na customização para trocar os Jutsus e os Ultimate Jutsus. Termine o Ultimate Contest para habilitar mais golpes. É aconselhável ajustar o Input Formula, que aparece acima do Ultimate Jutsu. Com esta opção, é possível selecionar a regra para executar o Ultimate Jutsu. As opções são: Spin: gire o analógico na maior velocidade possível; Command: basta apertar os botões na ordem que aparecerem na tela;e Press: aperte alucinadamente o botão indicado.

NINJAS SECRETOS

Ninjas especiais para habilitar. Descubra como conseguir cada um deles:

1 Haku: Vença-o na modalidade Hero's Story.

2 Zabuza: Vença-o na modalidade Hero's Story.

3 Orochimaru: Vença-o no modo Hero's Story.

4 Tsunade: Termine o Tsunade Search Arc na modalidade Hero's Story.

5 Shizune: Termine o Tsunade Search Arc na modalidade Hero's Story.

6 Jiraya: Termine o Tsunade Search Arc na modalidade Hero's Story.

7 Yakushi Kabuto: Termine o Tsunade Search Arc no Hero's Story.

8 Uchiha Itachi: Termine o Tsunade Search Arc no Hero's Story.

9 Hoshigake Kisame: Termine o Tsunade Search Arc no Hero's Story.

10 1° Hokage (Shodai): Resolva a seqüência de charadas de Ebisu.

11 2° Hokage (Nidaime): Resolva as charadas de Ebisu.

12 3° Hokage (Sandaime): Vença Orochimaru usando o 3° Hokage no Hero's Story.

13 ANBU Kakashi: Complete os desafios do Ultimate Contest.

14 Green Beast: Complete totalmente o Ultimate Contest.

15 Mitarashi Anko: Derrote a kunoichi no Ultimate Contest.

16 Sarutobi Asuma: Derrote este professor no Ultimate Contest.

17 Konohamaru: Resolva as charadas de Udon e Moegi.

18 Yuuhi Kurenai: Derrote-a no modo Ultimate Contest.

19 Yellow Flash: Habilite todos os ninjas secretos para destravar este hokage especial.

20 One Tailed Naruto: termine o game e selecione Naruto com Select pressionado.

21 Hyuuga Hanabi: encontre-a várias vezes no modo Ultimate Contest. Para isso, procure-a em Leaf Village Center e tenha os itens Perfume e Fancy Perfume. Assim que entregar o item a ela, procure-a pela vila para ativar o próximo encontro. Se ela não estiver no centro da vila, saia e volte até encontrá-la. Pode ser que você dê sorte, mas pode ser que demore muito até que a menina finalmente apareça.

22 Curse Seal LV2 Sasuke: termine o game e selecione Sasuke com Select pressionado.

23 Druken Rock Lee: termine o game e selecione Rock Lee com Select pressionado.

24 Butterfly Chouji: termine o game, escolha Chouji e aperte Select.

25 Half Shukaku: termine o game e selecione Gaara do Deserto com o botão Select pressionado.

26 Curse Seal LV2 Jiroubou: termine o game e selecione Jiroubou com o botão Select pressionado.

27 Curse Seal LV2 Kidoumaru: termine o game e escolha Kidoumaru com o botão Select pressionado.

28 Curse Seal LV2 Sakon: termine o game e selecione Sakon com Select pressionado para ativar a sua nova forma.

29 Curse Seal LV2 Tayuya: termine o game e selecione Tayuya com o botão Select pressionado.

30 Curse Seal LV2 Kimimaro: termine o game e selecione Kimimaro com o botão Select pressionado.

ULTIMATE CONTEST

O Ultimate Contest é o modo central de *Ultimate Ninja 3*. O seu desafio nesta modalidade é guiar Naruto livremente pelos cenários tridimensionais de Konoha, a famosa Vila da Folha Oculta. Este modo tem uma história a ser seguida e, mesmo depois de terminar a aventura central, você pode permanecer na cidade para conseguir todos os "encontros" com os personagens da série. Entenda melhor a seguir os elementos que compõem o Ultimate Contest.

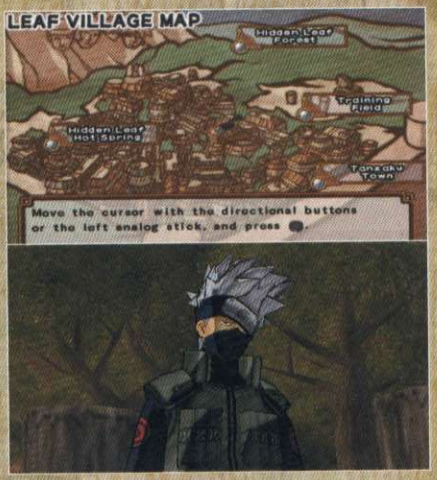
O Ultimate Contest permite passear por cenários famosos, comprar itens e caçar segredos

ENCONTROS

Procure os personagens e faça as suas vontades para conquistar itens e sua amizade

Para os fãs da série, os encontros são os momentos mais legais da aventura. Trata-se de ocasiões em que Naruto investe um tempo com outros personagens para saber mais sobre eles ou para faturar itens. Basta encontrar os personagens em Konoha e, geralmente, dar a eles os itens que cada um pede – com isso, os personagens surgem em outros locais da vila. Os itens devem ser comprados com o vendedor de rua, na General Store, obtidos em missões ou recebidos de outros personagens. Tenha em mente que os personagens não estarão sempre nos mesmos lugares. Às vezes, é preciso sair e voltar a um cenário para encontrar quem você está procurando. Lembre-se de que a freqüência com que os personagens aparecem varia de um para o outro. Por exemplo, Hinata e Kiba quase sempre estão pela vila, já Hanabi é uma raridade.

ORIENTE-SE



Para ir de um trecho da vila a outro, entre no menu (▲), escolha a opção "Map Movement" e vá para onde quiser. Os personagens são representados por pontos coloridos.

- **Pontos azuis pequenos:** personagens que estão vagando à toa pelo cenário, fale com eles e poderá arranjar um encontro;
- **Pontos verdes grandes:** pessoas que têm algum trabalho extra para você;
- **Pontos amarelos:** contatos das suas missões. Só aparecem quando você aceitar uma missão;
- **Pontos laranjas:** pergaminhos que aparecem como bonificação assim que uma missão é completada. Apanhe-os pois os itens da General Store só podem ser comprados com eles.

EXPERIÊNCIA

É possível ganhar experiência e evoluir os personagens: basta usá-los em combate. Durante as missões, escolha um dos ninjas já habilitados (por isso é bom fazer o Hero's Story primeiro) para ganhar pontos de experiência. Cada vez que o ninja ganhar level, há chances de que ele receba um novo Ultimate Jutsu ou uma versão mais poderosa de um que já possua. Muitos Ultimate Jutsus não podem ser usados neste modo até que se compre (ou ganhe) certos itens e eles sejam entregues aos personagens antes dos encontros.

DESAFIOS

Apesar de ser um ninja cheio de vontade de lutar, sua missão central é coletar cristais. É um serviço chato, mas alguém tem que fazer

Tsunade resolveu fazer um grande torneio entre todos os ninjas de Konoha e aquele que vencer poderá criar uma legislação para a vila. Lógico que Naruto e todos os outros personagens resolvem participar e é aí que você entra. A história se divide em três etapas:

• **Parte 1:** É preciso coletar 60 cristais azuis nesta etapa. Após Tsunade anunciar o torneio, será preciso derrotar Kakashi com a ajuda de Sasuke. Depois desta luta, você pode circular pela cidade livremente e tem de encontrar e derrotar todos que puder. É possível achar

cristais destruindo as caixas e os vasos que encontrar pelo cenário. Para checar quantos cristais faltam para atingir o total, fale com Tsunade fora da Hokage Mansion.

• **Parte 2:** O desafio é juntar 60 cristais vermelhos, então repita o que fez no capítulo anterior. Tsunade não está mais no local de antes para lhe dizer quantos cristais faltam, portanto, aperte ■ e cheque sua pontuação na parte de baixo da tela. Quando estiver próximo dos 400 pontos, é sinal de que falta pouco.

• **Parte 3:** Abra a tela Map Movement e vá até Arena. Duele com Kakashi duas vezes e com Tsunade uma vez. Após isto, o Ultimate Contest estará concluído. Você pode voltar e continuar jogando para completar os objetivos extras.

CHARADAS

Em alguns momentos do game, será preciso responder corretamente às charadas de alguns personagens para ganhar presentes ou liberar personagens secretos. No caso das charadas de Udon, Moegi e de Ebisu, há vários questionários com dez perguntas cada que são selecionados aleatoriamente, mas só é necessário que você responda a um deles corretamente. Então, cheque se a primeira pergunta do questionário bate com o exemplo abaixo e use a nossa cola. Caso contrário, fale novamente com o personagem até aparecer o questionário certo.

Udon e Moegi	Ebisu
1. Miso	1. 1,47
2. Akatsuki	2. Ebisu
3. Shogi	3. Doki
4. Chidori	4. Sweet Red Bean Soup
5. Chai	5. Ayame
6. Forehead	6. Both ears
7. Ino	7. Tomatoes
8. Asuma	8. Teuchi
9. Chubby	9. Jonin
10. Troublemaking	10. Tsunade

MINIGAMES

U*ltimate Ninja 3* tem sua cota de minigames. Alguns são extremamente divertidos e outros são simplesmente irritantes, mas claro que isso vai muito de gosto pessoal. São eles:

TREE CLIMBING

Naruto tem de escalar uma árvore na corrida! Não há muito o que fazer a não ser desviar dos galhos no caminho e pegar os Power-ups que aceleram o menino. A dica aqui é ficar de olho nos galhos que estão longe ainda, para se ter tempo de bolar uma estratégia para desviar deles e se manter no caminho dos Power-ups. Há uma modalidade para dois jogadores e aqui existem menos galhos no caminho e um Power-up diferente com a cara de Naruto que arremessa rochas no caminho do oponente. Ao jogar contra alguém, concentre-se em pegar estes Power-ups e estragar a corrida de seu rival.

NICE GUY'S EXERCISE

Aqui temos uma sessão de malhação com Guy (ou Lee às vezes). São três minigames seguidos:

• **Flexões:** Metralhe ✖ para fazer mais flexões;

• **Agachamento:** Preste atenção na barra lateral ao seu personagem. Quando a faixa vermelha descer na barra, aperte ✖ quando subir, aperte ▲ e mantenha o ritmo para vencer sem problemas.

• **Poses:** Aperte os botões corretos no momento que passarem pelo círculo na tela. Quem fizer mais poses perfeitas vence.

TENTEN'S TARGET PRACTICE DOJO

Pratique tiro ao alvo contra Tenten. Quando os bonecos aparecerem na tela, aperte o botão correspondente. Uma dica é apertar o botão várias vezes, pois assim há uma chance de interceptar o shuriken de Tenten e atingir o alvo antes dela. Nunca atinja os bonecos que estão vestindo colete, pois perderá pontos. Por fim, quando os bonecos enormes aparecerem, metralhe os botões correspondentes e destrua-os antes de Tenten.

Por Leandro Rodrigues

LOST PLANET EXTREME CONDITION

→**Produtora:** Capcom →**Distribuidora:** Capcom →**Console:** Ação →**Multiplayer:** 2 a 16 Jogadores

A aventura mais gelada dos últimos tempos por pouco não se tornou uma verdadeira fria

Vamos adimitr: o lançamento exclusivo de *Lost Planet* para Xbox 360, no início do ano passado, foi motivo de inveja para os donos de PlayStation 3. Quando a Capcom anunciou que o game migraria para o console da Sony e ainda traria todos os extras que foram lançados depois, a galera logo abriu aquele sorrisão. Infelizmente,o resultado não é para se orgulhar. *Lost Planet* continua um bom jogo, mas também trouxe problemas técnicos inéditos no seu pacote de novidades.

O GELO DERRETEU

Lento, muito lento. A taxa de quadros cai freqüentemente. Basta juntar cinco ou mais inimigos na tela e a impressão que se tem é de pura câmera lenta. Além de atrapalhar, isso tira todo o glamour das fabulosas batalhas contra os gigantescos chefes.

Andar é uma tarefa vagarosa e fica ainda mais complicada quando você assume o controle de um dos V.S. (Vital Suits). Os V.S. são um tipo de estrutura metálica que ajuda os humanos a se tornarem mais fortes e sobreviver no planeta hostil. A tarefa que já seria lenta por natureza – já que essas estruturas são gigantes – fica ainda mais devagar graças às quedas de frames.

Há outros problemas na adaptação. O visual foi prejudicado e texturas estranhas e chapadas acabam com o clima do jogo. Montanhas de neve parecem uma rampa lisa, estruturas metálicas estão todas iguais. Méritos apenas para os inimigos, incrivelmente assustadores, com texturas bem trabalhadas, movimentos incríveis e que mal cabem na sua tela.

NÃO SOUBE APROVEITAR

Ficou claro que os produtores não se preocuparam em adaptar o jogo à atual realidade do PlayStation 3. Isso porque, no aparelho da Microsoft, o jogo conta com dezenas de itens secretos chamados Target Marks. Essas letras, escondidas em vários lugares durante a fase, dão uma grande dor de cabeça para encontrá-las e liberam vários pontos de conquistas no X360. No PlayStation 3, esses itens estão presentes, mas infelizmente não tem nenhuma função dentro da aventura. Não liberam pontos, modos secretos e muito menos personagens novos. Nós os listamos no roteiro, caso você, ainda assim, queira encontrar todos.

As únicas novidades poistivas em relação ao jogo lançado para a concorrência são os mapas extras para os modos multiplayer online. Infelizmente, nessa modalidade, os problemas de queda de quadros também são freqüentes, mas não comprometem totalmente a sua diversão em combates viciantes. Imagine partidas controlar um V.S. online contra outros 15 jogadores. Divertido e fantástico, faz até esquecer os malditos Slowdowns do combate.

GIGANTES

A sensação de pilotar um V.S. é de puro poder destrutivo. Porém, algo que você logo aprende aqui é: sempre há alguém maior do que você

Lost Planet: Extreme Condition foi gentilmente cedido pela Synergex do Brasil. Telefone: (11) 4133-131

ESTE DENOTADO CONTÉM

- ☑ Estratégia para os chefes
- ☑ Localização de Itens Secretos
- ☑ Dicas
- ☑ Easter Egg

AVALIAÇÃO D&T

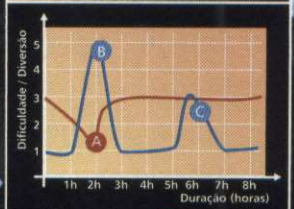
PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 5,0

MÉDIO

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



Dificuldade Diversão

A Você vai sofrer tando na Giant Worm que pode desanimar e, o pior, se ficar parado aparece outra.

B O confronto com a Giant Worm é opcional, mas um bom jogador não vai deixar passar. Prepare-se para sofrer.

C A primeira vez que o Green Eyes aparece é para deixar traumatizado. Estude seus movimentos para escapar rápido.

UMA NOVA INVESTIDA FURADA NA COLONIZAÇÃO ESPACIAL

Bem-vindo a E.D.N III, um planeta distante que os humanos tentaram colonizar, mas o plano não deu muito certo. Acontece que o planeta tem um clima absurdamente hostil, com sua superfície composta por intermináveis camadas de gelo e nevascas absurdas.

Na tentativa de conhecer um pouco mais sobre o planeta e ampliar os domínios humanos, grupos de exploradores saem em constantes expedições pela região e descobrem que a área é infestada de insetos Akrid. Esta raça é composta por criaturas de diversos tamanhos, tipos e um só temperamento: uma incrível agressividade. Como você pode ver, uma situação ruim sempre pode piorar.

Mas os bicharocos não são de todo ruins: eles produzem um fluido viscoso que fornece a energia térmica natural batizada como (T.Eng), capaz de manter um corpo humano na temperatura ideal. Esse fluido também serve como energia para os gigantes mecânicos V.S., armaduras criadas pelos humanos para se defender dos Akrids.

»» Trabucos falam uma língua compreendida em qualquer planeta

O protagonista é Wayne, um homem que sofre de amnésia (clichê) desde que apanhou de um Akrid gigante. Na tentativa de recuperar a sua memória, ele descobre uma conspiração que envolve um grupo chamado Nevec, que parece ter planos sinistros para o planeta.

Além de herói amnésico, Wayne também cai no clichê do "sou-nervoso-assim-porque-um-monstro-detonou-o-meu-pai"

ROTEIRO

ACABE COM OS CHEFES

Confira a seguir a estratégia para acabar com cada um dos gigantes que aparecem durante essa furada espacial em que o meteram.

A WORLD OF ICE

Chefe: Giant Dongo

1. Use uma unidade V.S. e fuzile o bicho. Quando ele vier em sua direção, pule para desviar e espere-o colidir contra a parede. Mire no rabo do bicho e atire com ambos os gatilhos. Repita o procedimento e lembre-se de coletar energia dos inimigos menores.

STRONGHOLD ASSAULT

Chefe: Snow Pirate GTB-22

2. Pegue uma das duas unidades V.S.. Use o gatilho esquerdo para disparar mísseis. Repare que o chefe pula sem parar: oriente-se pela sombra dele, projetada no chão para escapar e não ser esmagado. Se os dois V.S. ficarem sem munição, use as armas escondidas em cima dos vagões.

CROSSING THE PLAINS

Sub-Chefe: Giant Worm

3. Ela nem é um chefe de verdade, mas vai dar tanto trabalho que acabou entrando nesse guia. Se você deseja sofrer menos (já que você vai sofrer de todo jeito) com essa minhoca gigante, vasculhe a área em busca de boas armas – dê preferência às leves para facilitar a sua locomoção. A metralhadora é a melhor pedida. Quando a gosmenta surgir, acerte as manchas amarelas presentes nos dois lados do corpo dela. Sempre que o inimigo se levantar, corra para a lateral, evitando o ataque frontal, caso contrário você vai virar comida de minhoca, literalmente. Outra dica: o jogo não mostra nenhuma mensagem quando o bicho morrer e o que rola é um breve momento de absoluto silêncio, só. Por isso fique esperto: se você permanecer no mesmo lugar por muito tempo, outra minhocona aparece para distribuir alegria.

Chefe: Basil

4. Quando Bail parar para armar o raio roxo, corra para o lado de fora e suba na montanha de gelo – é o melhor local para evitar ser atingido. Fixe os lança-foguetes do chão no seu V.S. e use-os para terminar com a resistência inimiga.

MOUNTAIN ROUTE 1

Sub-Chefe Giant Moth

5. Luta longa (e chata), mas muito fácil. Escale a montanha e vá para o lado direito para achar o rifle laser. Mantenha a arma carregada e pronta para quando a mariposa sobrevoar a área e mire nas asas. São necessárias mais de 15 investidas. Novamente o jogo não dá pistas de que o inimigo morreu – isso acontece quando o bicho cai atrás da montanha.

Chefe: Queen Chryatis

6. Sem enrolação, acerte a cara do monstro, o seu ponto fraco. As patas do inimigo só devem ser atingidas caso você precise de energia, caso contrário, concentre todo o seu poder de fogo na fuça do inimigo. Há ainda uma forma de encurtar a briga: com o V. S., atire nas vigas brilhantes no teto. Quando elas caem sobre o bicho, a energia dele diminui bem mais rápido.

MOUNTAIN ROUTE 2

Chefe Green Eye

7. Esse provavelmente é o chefe mais chato de todo o jogo. As metralhadoras são as melhores

alternativas. Acerte as quatro manchas amarelas de ambos os lados. Quando acabar com todas, mais quatro aparecem na cabeça do monstro. Acabe com essas e, para finalizar, uma última mancha imensa aparece. Parece fácil, mas o ataque do Green Eye é devastador. Toda vez que o inimigo parar de se locomover é porque um terremoto está por vir. Fuja para o lado oposto e evite ser atinjido pelas lascas de gelo.

GREEN EYE RETURNS

Chefe: GAB-25M

8. Pegue os lança-foguetes e acople na sua unidade V.S.. Mire no inimigo e despeje todo o arsenal contra ele, principalmente nas patas. Quando ele preparar para soltar o raio laser, pule e plane com a V.S. até tudo ficar tranqüilo. Em seguida, volte a atacá-lo com os foguetes.

CARAVAN AMBUSH

Chefe: Giante GAB-25M

9. Assim que começar a batalha, acabe com as três unidades inimigas menores. Por serem fracas, as metralhadoras simples são suficientes. Em seguida, vá na direção do gigante e prepare-se para atacar dois pontos fracos: o primeiro é próximo ao chão, nos pneus que você pode atingir a qualquer momento, de preferência com lança-mísseis. O segundo fica nas costas do robô, que só se torna visível

quando ele está de pé. Existem unidades V. S. nas laterais das arenas, elas servem para manter você vivo. Uma a uma, use-as até ficarem capengas. Quando a armadura estiver danificada, force a explosão e recupere o fluido que surge. Vista outra V.S. e mantenha os ataques ao GBA-25M.

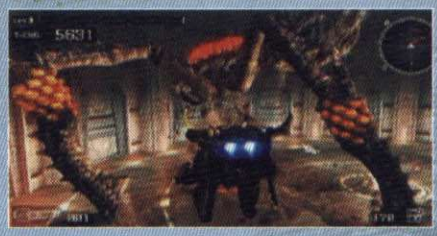
VOLCANO DOME FACILITY

Chefe: Akrid Spider

10. Ataque preferencialmente com rifles e espingardas e acerte as duas patas dianteiras da aranha para derrubá-la. Tome cuidado com os inimigos menores, acerte-os e, em seguida, mire nas costas da aranha que ainda está no chão. Repita os procedimentos mais três vezes para acabar com o problema.

THERMAL ENERGY DEPOSIT

Chefe: Lava Crab



11. Vista uma V.S. e acerte uma das garras até que ela seja recolhida. Desça do robô e entre no buraco por onde a garra entrou. Atire na região circular e volte correndo. Repita o procedimento duas vezes em cada garra até revelar a verdadeira face do inimigo. Pegue todos os lança-foguetes espalhados pelo cenário e acerte a parte preta.

SHOWDOWN BELOW

Chefe: Bandero

12. Use o poder de fogo da sua V.S. para acertar o inimigo parado na sua frente. Quando ele vier na sua direção, fuja e use os pilares como proteção. Tome cuidado com um detalhe: os pilares se mexem e podem prensar você.

FINAL BATTLE

Chefe: Dennis Isenberg

13. O último chefe é o mais fácil e previsível. Posicione-se na mesma altura de Dennis e acerte-o com um golpe na horizontal. Suba um pouco de altitude para não ser atingido pelo contragolpe e retome a altura inicial. Acerte um novo golpe no sujeito e desça alguns metros. Repita o procedimento mantendo o esquema de acertar e fugir. O inimigo não terá tempo de contragolpear e você pode manter o ritmo sem perder nada de energia. Antes mesmo de esquentar você já vai ter vencido.

»» Mesmo os planetas mais inabitáveis recebem gatinhas com olhar angelical para: A. motivar o herói ou B. servir de ração para os aliens

EASTER EGG

Easter Eggs são pequenas surpresas escondidas por programadores. No caso de *Lost Planet: Extreme Condition*, trata-se de uma pequena brincadeira de programação. Caso você queira humilhar um oponente no modo multiplayer online, aperte o botão Start e ← no direcional digital para que o seu personagem dê um tapa na própria bunda e faça a dança da vitória. ^_^'

LIFE

TARGET MARK

O Target Mark é uma espécie de moeda e há diversas delas escondidas nos lugares mais secretos dos cenários. Encontre cada uma delas para formar a palavra correspondente da fase. Infelizmente, nesta versão para Play 3, as moedas não servem nem para comprar inseticida espacial. Mas isso não interessa: você já viajou para esse planeta onde Judas perdeu o cachecol e não vai querer voltar de lá de mãos vazias. Confira a seguir o guia com todas as localizações e não faça cara feia. Mãos à obra!

A WORLD OF ICE

EARTH

T - No chão, ao lado das duas caixas de energia, na entrada do primeiro túnel;
A - Na área com as grades, procure atrás dos reservatórios;
R - Dentro do segundo galpão. Suba pelas escadas do lado esquerdo;
E - Na parte mais baixa da caverna, junto da cachoeira do lado esquerdo;
H - Embaixo da passarela, dentro da caverna.

STRONGHOLD ASSAULT

STORM

S - Em uma das janelas, à esquerda das ruínas;
O - No penúltimo andar do prédio que você escalou. Na janela do lado esquerdo da tela;
T - Depois de cair no vão onde ficam os vagões, vire-se para trás. Está entre as paredes;
M - No final do túnel escuro, onde estão os vagões de trem. No canto esquerdo, em cima da rocha;
R - Dentro da casa da direita, no alto do morro. Procure atrás das caixas de metal.

CROSSING THE PLAINS

MIRAGE

I - Na parte superior da casa, perto das caixas d´água;
R - Junto às placas que isolam a minhoca gigante, do lado esquerdo;
A - Na beira do precipício, no fundo da área da minhoca gigante;
E - Ao lado da Data Post, antes de chegar à estrutura de concreto;
M - Atrás das escadas da estrutura de concreto;
G - No alto da estrutura de ferro. Use a arma para atingir a Target Mark de longe.

MOUNTAIN ROUTE 1

METEOR

E - No canto esquerdo, no final do corredor, antes de pular para dentro da caverna;
O - Depois da primeira sala,dentro da caverna, procure por ela no canto esquerdo;
R - Na sala do guindaste, do lado direito, está escondida nas caixas perto do carro;
M - Assim que passar pela área da plataforma automática, verifique o lado esquerdo, perto do penhasco;
T - No alto do túnel que você sobe com o robô. Olhe para a plataforma do lado oposto e atire;
E - Do lado do último Data Post, perto do penhasco, à esquerda.

MOUNTAIN ROUTE 2

AURORA

R - No fundo da área inicial, está atrás da última coluna de concreto;
R - Procure com atenção dentro da casa onde há um ninho de aranhas;
A - Na sala mais alta da escalada, investigue atrás da coluna;
A - Pule no centro da cratera, junto à rocha central;
U - Assim que entrar na caverna com tom azulado, olhe para trás, na parte superior;
O - Na sala com a coluna azul, vire para o lado direito. Está junto à parede.

GREEN EYE RETURNS

THUNDER

T - Em cima do parapeito, onde está um VS. A Target Mark está na área escura da parede;
U - Desça do parapeito, siga em frente e na esquina vire para trás. O alvo está junto da coluna;
N - Suba ao lado do canhão mais alto, vire para a esquerda e escale o topo do prédio;
H - Do lado esquerdo, embaixo da segunda ponte;
D - Passe pelo corredor e verifique entre as caixas;
E - Passe a primeira porta e vire para trás, no alto;
R - No próximo corredor, no alto, perto do teto.

CARAVAN AMBUSH

TORNADO

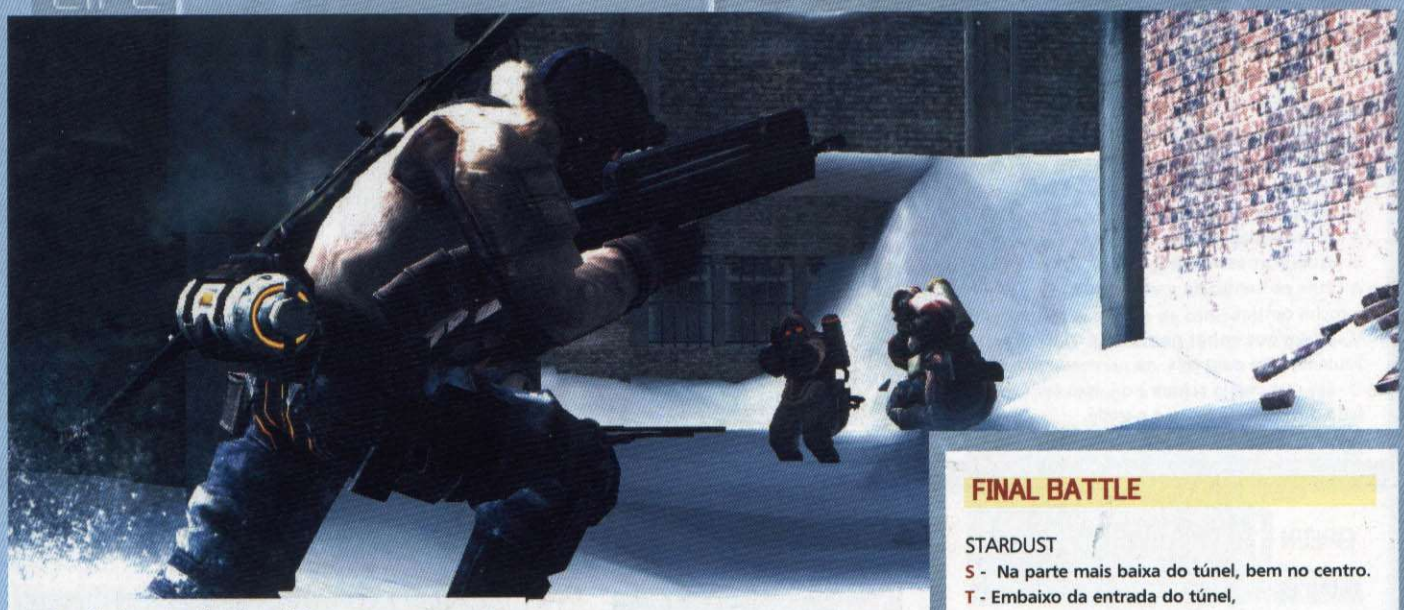
T - Atrás do contêiner vermelho, bastante próximo do precipício;
O - Procure em cima do batente do portão que dá acesso à fortaleza;
A - Ande próximo ao precipício do lado esquerdo e colete-a;
N - Ao lado da fábrica, verifique a janela do galpão. Procure bem;
R - Olhe entre as vigas da parede, ao lado da escada, para encontrá-la;
D - Desça até a parte mais baixa da passagem vigiada por inimigos e use sua arma para acertar o alvo com precisão;
O - Verifique dentro da passagem, na parte mais baixa, perto das plataformas giratórias.

VOLCANO DOME FACILITY

VOLCANO

V - Na área inicial, siga até o fundo. Suba no último vagão, vire à esquerda e atire no alvo com bastante precisão;
O - Suba nas caixas vermelhas e verifique o vão atrás delas.
L - Na segunda sala de lava, está entre os canos;
C - Use uma unidade V.S. para destruir o contêiner vermelho e acertar o alvo;
A - Passe a ponte e plane com sua V.S. até alcançar a plataforma inclinada para pegá-la;
N - No alto da ponte sobre a lava, está na coluna do centro;
O - Na entrada da área onde você enfrenta o chefe da fase.

LIFE

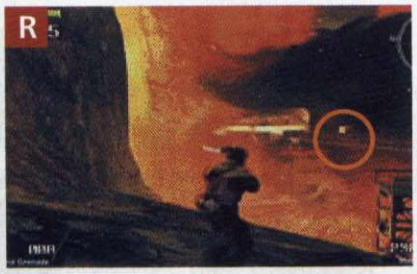


Os alienígenas não são a única ameaça e humanos traidores também merecem algumas balas geladinhas

THERMAL ENERGY DEPOSIT

RAINBOW

R - No início da fase, vá para a direita com a sua V.S. e pule para o outro lado para acertar o alvo;
A - Na primeira sala, pule no buraco do lado esquerdo e procure o item;
I - Na estrada, do lado esquerdo, está perto da unidade V.S.;
N - Depois do corredor por onde saem os inimigos. Procure perto do refletor;
O - Na sala depois do túnel, verifique atrás do reservatório branco;
B - Pule dentro do buraco que se abriu para pegar o alvo;
W - No quarto final, perto do Data Post antes do chefe.



SHOWDOWN BELOW

BLIZZARD

O - Na parte mais baixa do primeiro túnel. Verifique o lado esquerdo, atrás da viga;
I - Investigue atrás da pedra, no final do túnel;
D - Na cidade, no segundo prédio da direita, olhe entre os vãos do primeiro andar;
R - No prédio branco, do lado oposto do Data Post. Está perto da passagem;
L - Depois de subir a rampa, abra o contêiner vermelho. O alvo está do lado da unidade V.S.
Z - Na sala com várias caixas, do lado esquerdo, suba e pule no vão entre elas;
Z - Ande até o final do corredor onde há o piso listrado de amarelo e preto;
A - Suba na estrutura vermelha e pegue o alvo que está no centro.

FINAL BATTLE

STARDUST

S - Na parte mais baixa do túnel, bem no centro.
T - Embaixo da entrada do túnel, na parte mais baixa da região;
A - Nas caixas, dentro do túnel, procure na área mais baixa;
R - Em frente do portão, na área central do túnel;
D - Sobre o círculo central, no centro do túnel;
U - Em frente ao portão superior, procure na região central;
S - Esse é complicado de enxergar. Está perdido na área superior, junto à parede;
T - Também é difícil de ver. Na parte superior, só que do lado oposto da letra S.

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

*Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

Por Fábio Santana

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

→ **Produtora:** Sony Computer Entertainment
→ **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Corrida
→ **Jogadores:** 1 a 2
→ **Online:** 2 a 16

Prologue é só um aperitivo, mas tem o sabor e o volume de um prato cheio

Gran Turismo não é um jogo qualquer. Em seus 10 anos de existência, a série atingiu um status invejável. Dos 10 jogos mais vendidos pela Sony em todo o mundo sabe quantos são *Gran Turismo*? Quatro. Os quatro primeiros colocados, cada um dos principais jogos da franquia até aqui. Somadas todas as versões em todos os territórios, já são mais de 48 milhões de unidades vendidas. Tal sucesso, não apenas comercial, mas também de crítica, deve-se, em grande parte, ao meticuloso Kazunori Yamauchi e sua equipe de obcecados por carros. Poucos times de criação de jogos têm, hoje em dia, acesso privilegiado a orçamentos multimilionários e ausência de prazos estritos. A Polyphony Digital tem. E faz bom uso disso.

Até o terceiro *Gran Turismo*, a equipe gastou cerca de dois anos de desenvolvimento em cada episódio. Do terceiro para o quarto jogos, transcorreram três anos e meio. Para saciar a sede dos impacientes fãs (e também para se capitalizar durante o intervalo), a Sony então precisou usar uma estratégia diferente: um ano antes da chegada de *GT4*, a empresa lançou, na Ásia e na Europa, *GT4 Prologue*, uma espécie de aperitivo do jogo, mais que uma demo, menos que um produto finalizado. O plano deu certo: somados os territórios, foram 1,36 milhão de cópias vendidas.

Com a chegada do PlayStation 3 e a expectativa por *GT5*, a cena se repete: mesmo com 150 pessoas trabalhando e um orçamento 50 vezes maior que o do primeiro *GT*, a equipe de Kazunori estima que terá gastado quatro anos quando o jogo chegar às lojas – tempo esse que ainda pode se prolongar. A previsão mais otimista é de que *GT5* seja lançado na metade de 2009. Aí entra o *Gran Turismo HD* de 2007 e, agora, o muito mais completo *GT5 Prologue*, uma versão de demonstração que tem mais conteúdo que muito jogo completo por aí.

ENTRANDO NA ERA ONLINE

Apesar de, obviamente, não trazer o conteúdo previsto para *GT5* (que deve igualar ou superar o

A série Gran Turismo já vendeu mais 48 milhões de cópias

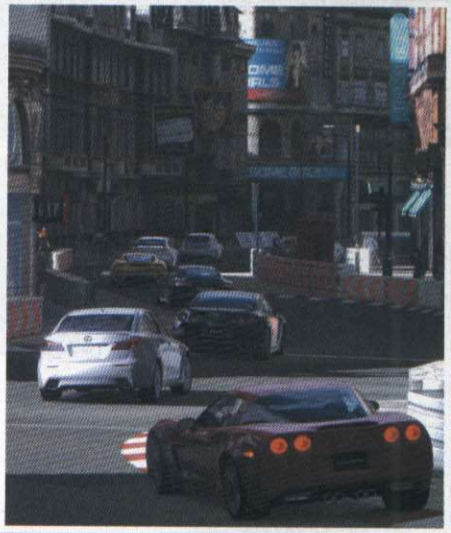
Diferenciar a foto de um carro real e um modelo 3D de GT5 é tarefa para olhos treinados

Atenda ao chamado: não dá para ser fã de velocidade, ver essas imagens e não querer jogar

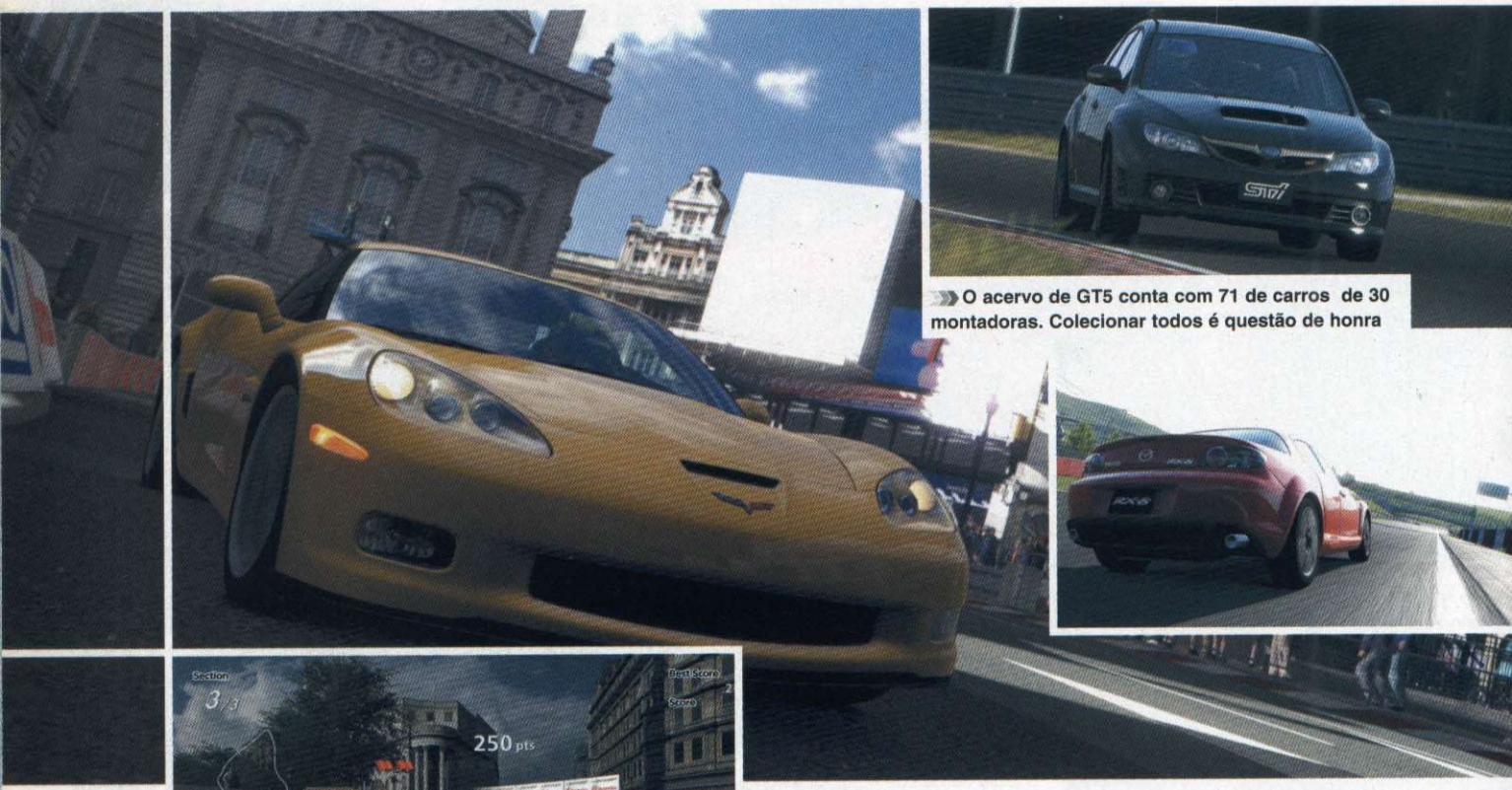
do descomunal *GT4*), o que é apresentado em Prologue é muito representativo do jogo final. Enquanto *GTHD* trazia uma pista inédita, mas era estruturalmente pobre e com aspectos que remetiam a *GT4*, *GT5 Prologue* traz, pela primeira vez, a interface My Page, uma espécie de menu central personalizado, que agrega atalhos para as funções principais do jogo e elementos secundários, como calendário de eventos, relógio, mapa-múndi e indicador de clima em tempo-real da área de jogo.

O conjunto de opções também mostra que a intenção da equipe é oferecer uma experiência totalmente integrada com o componente online. Em News, por exemplo, você recebe notificações a respeito de eventos em rede, atualizações de jogo e manutenção de servidores. No canal GT-TV você pode incorporar o estilo de vida do automobilismo baixando vídeos de carros e montadoras – conteúdo que ficará disponível no futuro. Até mesmo a opção Rankings, para visualizar os melhores tempos de carros e pistas, registra o desempenho de todos os usuários online no mundo todo – e você ainda pode baixar os arquivos de replays dos primeiros colocados, para assistir a suas façanhas.

E, com a era do jogo online atingindo sua maturidade, Prologue representa a estréia nessa modalidade – tecnicamente, ouve uma versão online de *GT4* que fez isso em 2006, mas foi apenas um teste limitado a 5 mil pessoas no Japão. Conectado, é fácil iniciar partidas com



Não são apenas os carros que dão um show: pessoas, roupas e luvas tem texturas realistas



O acervo de GT5 conta com 71 de carros de 30 montadoras. Colecionar todos é questão de honra

GT5 Prologue é, sem dúvida, o jogo de corrida mais bonito disponível atualmente

até 16 participantes (sim, o limite de corredores não é mais seis como foi até o quarto jogo) e há eventos que vão se renovando com o tempo. Mas também é possível partidas offline entre dois oponentes com tela dividida.

DIVERSÃO DURADOURA

Como de praxe, há o modo de jogo principal, no qual você passa a maior parte do tempo e habilita todo o conteúdo: no caso, o modo Event. Nele você tem missões separadas em três classes, A, B e C. São corridas, time trials e outras missões para concluir, podendo ganhar troféus de bronze, prata ou ouro. Cada classe possui 10 eventos, e concluindo as três primeiras você habilita a classe S, com as missões mais impiedosas do jogo. Aliás, espere pelos habituais tempos aparentemente impossíveis e missões frustrantes que o manterão ocupado por semanas, caso tenha a perseverança que a série exige.

No total, Prologue oferece 71 carros de 30 montadoras diferentes, com ótima variação de territórios e tipos de veículo, incluindo alguns de alta performance, preparados para competição. Destaque para as Ferraris, que aparecem na franquia pela primeira vez. Ao terminar as classes A, B e C, você ganha a opção de configurar os ajustes dos carros, com tantas opções quanto em *GT4*, o que garante uma distração duradoura para os pilotos mais técnicos.

Pistas também não faltam: são seis ambientes – Eiger Nordwand (a pista suiça mostrada em *GTHD*), a estréia do circuito Daytona International Speedway e do traçado urbano London City Track, a volta de Fuji Speedway, Suzuka e a fictícia High Speed Ring – configurados em 12 traçados diferentes. Além das competições comuns, no modo Arcade é possível correr também na modalidade Drift (outro elemento inédito na série), fazendo as curvas em derrapagens que exigem domínio da direção e dos ajustes de carro.

MAESTRIA TÉCNICA

GT5 Prologue é, sem dúvida, o jogo de corrida mais bonito disponível atualmente. Durante as corridas, ele roda em resolução de 1080p a 60 quadros de animação por segundo. Nos replays, a taxa cai para 30 quadros por segundo, mas habilita efeitos como o belíssimo motion blur por pixel e a distorção de calor. Cada carro é modelado com cerca de 200 mil polígonos (eram 4 mil por veículo em *GT4*), o que foi

O detalhismo dos veículos, por dentro e por fora, é algo assustador. Tamanho capricho justifica – e faz valer a pena – a enorme demora que envolve a produção

exigido para construir inclusive os interiores para a inédita visão interna dos veículos, com reprodução convincente do painel de cada um (com direito a instrumentos funcionais e tudo). Em momentos mais intensos, quando se acumulam mais de 10 carros na tela, a taxa de quadros sofre quedas – sintoma natural de um jogo em desenvolvimento.

A dirigibilidade tem dois modelos de física: o Normal, advindo de *GTHD*, com física baseada em *GT4*; e Professional, um novo modelo muito mais exigente e realístico, mas que ainda precisa aperfeiçoar as implicações da transferência de peso. A inteligência artificial, apesar de supostamente melhorada, não faz muito mais que seguir um trilho determinado; os carros procuram evitar colisões, é verdade, mas estão longe ainda de um comportamento que lembre de longe um piloto humano.

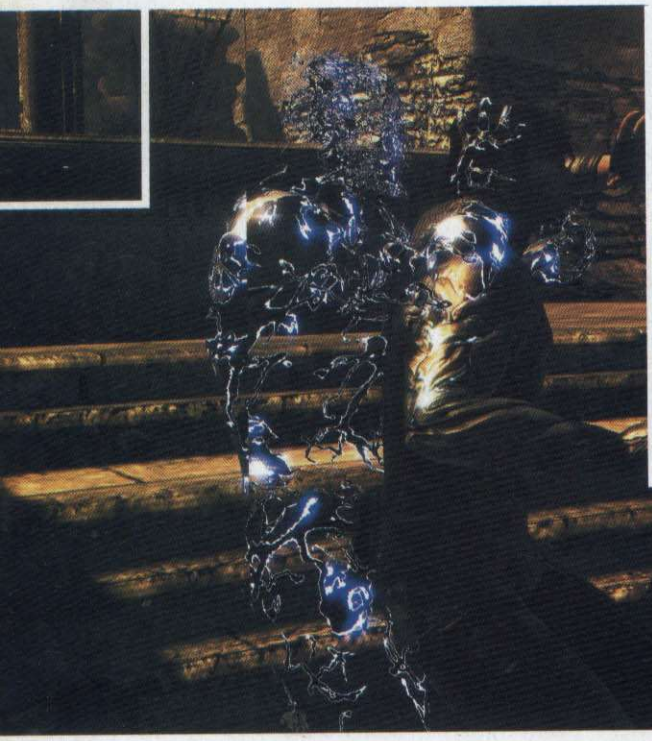
Detalhes como o suporte a diversos volantes (incluindo o avançado G25, com embreagem) e os recursos de museu do carro fecham o pacote... por ora. Como o produto final ainda é um sonho um tanto distante, a Sony promete atualizações periódicas na experiência de Prologue, incluindo a tão esperada modelagem e simulação de danos nos veículos.

A versão em Blu-ray de GT5: Prologue permite jogar desconectado, vem com vídeos de abertura, encerramento e o documentário "Beyond the Apex". Já a versão vendida pela PlayStation Network exige que o jogador jogue conectado e baixe os vídeos separadamente

Por Leandro Rodrigues

DARK SECTOR

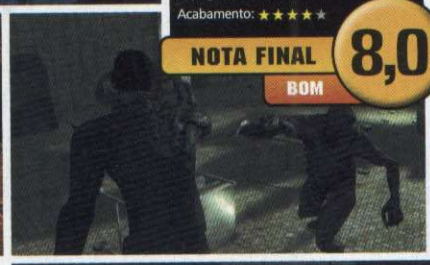
→Produtora: Digital Extreme →Distribuidora: D3 Publisher →Console: PS3
→Gênero: Tiro / Ação →Jogadores: 1 →Online: 2 a 16



AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,0
BOM



Andar em um setor escuro nunca foi tão prazeroso e empolgante como aqui

Dark Sector é um jogo de tiro animal. Tá certo que falar deste tipo de jogo está virando algo crônico, toda semana é lançado pelo menos um novo jogo deste gênero. Aliás, provavelmente enquanto você está lendo essa matéria, já foram lançados mais uns quatro jogos com uma porrada de tiro para todo lado. Mas o que torna Dark Sector um jogo especial é justamente porque as armas de fogo são elementos que ficam em segundo plano aqui, dando lugar à glaive, uma mistura de bumerangue com cinto de utilidades do Batman.

SEDUZIDO PELO VÍRUS

A Glaive é o primeiro poder conquistado por Hayden Tenno, o protagonista do jogo. Ela é uma estrutura metálica composta por três lâminas que ao longo do jogo se tornam um verdadeiro canivete suíço. No começo do jogo, quando Hayden é infectado por um vírus desconhecido, a Glaive possui apenas um recurso, porém devastador, o de ser usado como bumerangue, ou seja, é lançado contra os inimigos e retorna na sua mão graças aos poderes de telecinesia que o herói conquistou.

Conforme você evolui no game, os genes mutantes começam a ganhar mais força e surge a primeira melhoria, o aftertouched, uma força extra para os seus lançamentos. Desta maneira, se a Glaive pegar no inimigo é desmembramento na certa. Exemplificando: pegou no pescoço é cabeça rolando, nos braços e nas pernas também é pedaço para todos os lados. Tudo com muita gritaria para "ilustrar" a dor dos adversários.

A Glaive possui apenas um, porém devastador, recurso: ser usado com o bumerangue

Supervírus. Perto do final do jogo, seu personagem vai ficar assim. Sensacional

CRUEL, MUITO CRUEL

Mesmo usando algumas texturas para disfarçar a quantidade de sangue, Dark Sector é um jogo forte. A glaive, arma disponível no jogo, pode causar grandes mutilações de acordo com a força com que é lançada, o que torna comum ver membros do corpo voando pelo cenários. Além disso, as finalizações do jogo, que acontecem quando o protagonista ataca os inimigos no combate corpo a corpo, são chocantes, ou seja, só deve jogar quem não fica impressionado fácil.

Usar elementos do cenário como proteção é fundamentel para ficar vivo

As mutações seguintes deixam tudo ainda mais divertido. Com dois toques seguidos no R1 é possível controlar a trajetória da glaive em uma câmera com visão em primeira pessoa. Quem jogou Heavenly Sword vai reconhecer o recurso na hora. Só que aqui o objeto pode ser controlado tanto pelo sensor (como em HS) como via analógico esquerdo, o que facilita a vida do jogador quando é necessário acertar um interruptor a uma longa distância.

Para fechar o canivete existe ainda a possibilidade de usar a arma em conjunto com elementos naturais, como fogo e gelo. Com isso é possível incinerar/congelar inimigos e objetos ao longo do caminho. Tudo isso usando apenas a mão direita do protagonista, enquanto na esquerda você usa a sua arma preferida. Aliás, essas armas também podem evoluir, mas de uma maneira mais tradicional – comprando upgrades no mercado negro, em lojas escondidas no subsolo e acessadas por bueiros.

As características deste vírus vão muito além da Glaive. Hayden também é capaz de ficar invisível por um curto espaço de tempo e invocar um pequeno escudo de proteção contra projéteis. Essas novas habilidades acabam deixando o protagonista confuso, sem saber se deve tomar um antídoto para esse vírus ou continuar lutando para não ser dominado por ele e usar seus novos artifícios para se tornar herói.

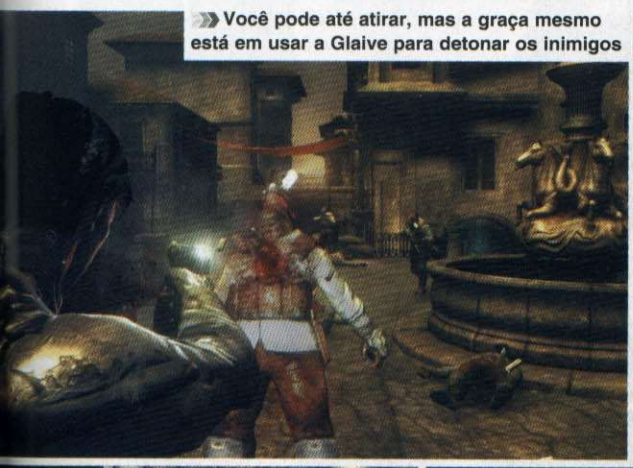
SEGUINDO UMA BOA ESCOLA

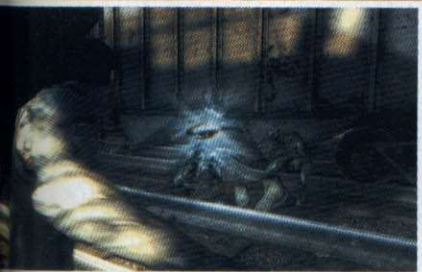
Dark Sector utiliza a tecnologia Unreal; mesma engine que ajudou o game Gear of War a se tornar sucesso no X360. Graças a esses recursos, o protagonista usa as paredes para se proteger e até mesmo contra-atacar com um realismo fora do normal. Além disso, quando o Hayden precisa correr, a câmera assume uma posição totalmente dramática, tornando a ação mais empolgante. O problema é que nessa visão fica praticamente impossível virar, tornando o astro do jogo um carro desgovernado. Isso atrapalha um pouco, principalmente em ambientes escuros, onde esbarrar em um inimigo é praticamente certo. Falando em escuro, esse é outro fato que chama a atenção no jogo. A ausência de luz torna o clima do jogo muito mais tenso. Em alguns trechos só é possível passar com o auxilio de uma lanterna, mas isso não é o suficiente para livrar o jogador dos sustos.

Na parte visual, o game também não decepciona, as texturas são bem trabalhadas, as armas bem modeladas e os inimigos, apesar de não variarem muito durante a aventura, são muito bem-feitos. Um destaque para as finalizações do jogo. Quando você se aproxima do inimigo, tem a opção de eliminá-lo com um golpe de finalização. Cada um dos inimigos tem uma animação diferente.

A grande falha de Dark Sector fica por conta do fim do jogo. Não adianta nada você correr atrás de armas e upgrades, depois de terminar, e liberar o modo brutal, nenhuma das suas armas continuam habilitadas, obrigando o jogador a começar tudo do zero. Suas armas avançadas não ficam nem disponíveis no modo online. Mesmo assim Dark Sector é um ótimo game de tiro que foge da vala comum, onde são despejados novos games a cada semana.

Você pode até atirar, mas a graça mesmo está em usar a Glaive para detonar os inimigos





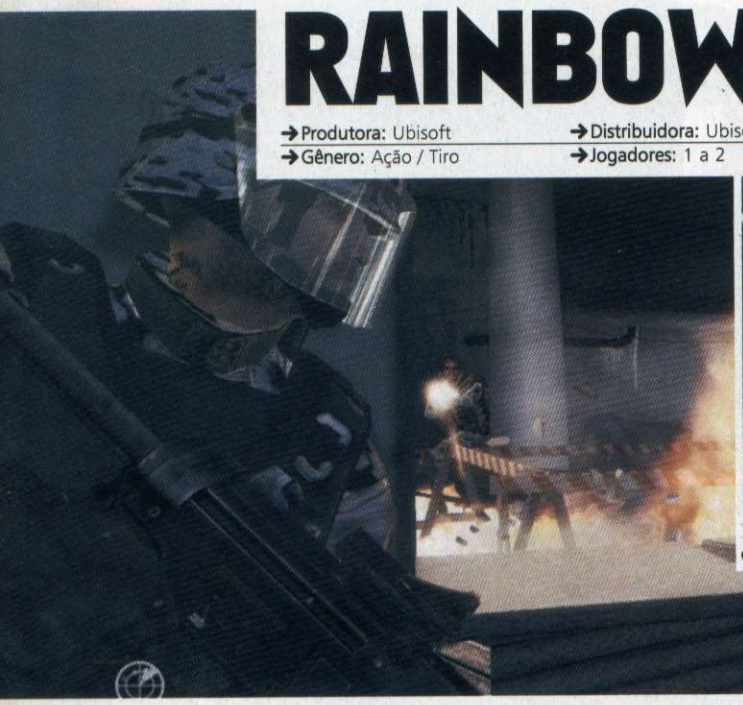
PRIMEIRA PESSOA

Apesar de Dark Sector ser um jogo de tiro em terceira pessoa, a arma do jogo pode se controlada em primeira pessoa. Algo muito semelhante – para não dizer igual – ao sistema de Heavenly Sword. Com um duplo toque no botão R1, a visão muda para a glaive que foi lançada. Depois disso, a trajetória é controlada pelo sensor de movimentos do controle ou então, diferente do HS, usando o analógico esquerdo.

Por Nelson Alves Jr.

RAINBOW SIX VEGAS 2

→ **Produtora:** Ubisoft
→ **Gênero:** Ação / Tiro
→ **Distribuidora:** Ubisoft Montreal
→ **Jogadores:** 1 a 2
→ **Console:** PS3
→ **Online:** 1 a 16 Jogadores



Comando. Os aliados precisam de ordens para não virar alvo fácil

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,5

BOM

A volta do esquadrão antiterrorismo a Las Vegas continua tão divertida quanta a anterior

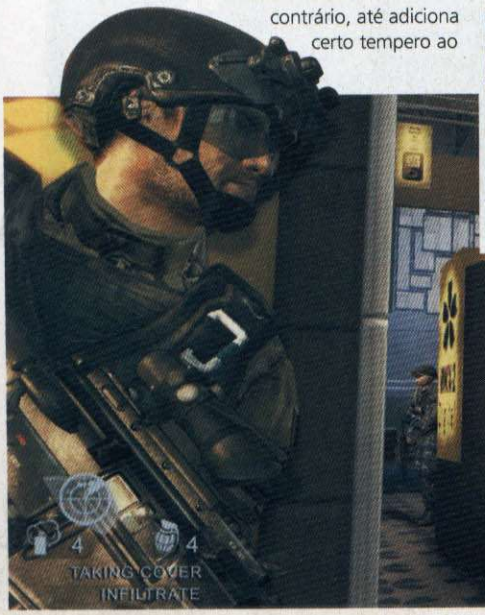
Se a sensação que fica ao terminar *Rainbow Six Vegas 2* é a de que o jogo muito se parece com o primeiro, parte disso é porque a seqüência é tão boa (senão melhor) do que o anterior. E isso já é motivo bastante para uma recomendação, mesmo com as falhas.

A primeira delas diz respeito à história, cuja evolução foi nula, ou seja, era fraca antes e continua insossa agora. Enquanto o roteiro passado termina sem grandes explicações, o desenrolar do segundo sequer chega a empolgar.

Nova mesmo somente a opção de correr, o que pode soar como um sacrilégio para os fãs da série *Rainbow Six*. Mas antes de atirar as pedras, saiba que o sistema funciona, é balanceado e não arruína a tática. Pelo contrário, até adiciona certo tempero ao tiroteio, já que permite encontrar proteção de maneira eficaz, além de servir como fuga para granadas lançadas perto de você.

Com exceção disso, o esquema de combate continua idêntico. Você controla um personagem e dá ordens a outros dois, manipulados pela Inteligência Artificial – bastante estúpida, por sinal. Seus aliados cumprem comandos, mas são incapazes de tomar qualquer tipo de decisão quando estão em área de risco. O sujeito leva tiro sem esboçar um passo para o lado, o que já seria o suficiente para alcançar uma proteção. Na prática, isso significa ter de recomeçar a missão inúmeras vezes por incompetência alheia.

A IA dos inimigos parece não ficar muito atrás. Embora alguns deles agora carreguem escudos, o que exige boa tática para derrubá-los ou mira apurada para acertar áreas desprotegidas do corpo, e outros tenham óculos de visão noturna e de calor, mesmo na dificuldade Realistic, a mais desafiadora, não há muito com o que se preocupar – a não ser nas últimas fases, em que os oponentes deixam de ser terroristas e passam a ser ninjas com sensor de movimento.



Espere o momento certo para atacar, caso contrário é vela e caixão

PERSONALIZADO

Outra firula está na personalização do personagem principal. Antes de iniciar a partida, escolhe-se o gênero (sim, agora dá para controlar uma mulher), muda-se cor de pele, cabelo e afins, e o tipo de vestimenta, com diferentes opções para a proteção de cabeça, tronco e pernas. Cada um, diga-se, com distinto grau de durabilidade e mobilidade. Isso sem falar das camuflagens, habilitadas no decorrer do jogo na medida em que seu personagem evolui. Aqui, outro ineditismo na série. Seus pontos de experiência (XP) e ACES (Advanced Combat Enhancement and Specialization), basicamente, servem para habilitar armas e equipamentos. A medição é feita de acordo com o ponto alvejado do corpo inimigo (tiro na cabeça tem um valor, no tronco tem outro), a distância do disparo e a arma utilizada. Tudo o que você destravar no modo solo pode ser utilizado no online.

ONLINE

Embora traga novas opções, o que soa como música para os amantes do mata-mata, ainda há falhas grotescas envolvendo o modo cooperativo. Somente o jogador número um pode dar ordens, o que torna o segundo aliado um coadjuvante de luxo, afastado da ação central e atuando apenas como um escudo. Não é exatamente isso que se espera de uma partida entre amigos.

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Por Leandro Rodrigues

SEGA SUPERSTARS TENNIS

→Produtora: Sumo Digital →Distribuidora: SEGA →Consoles: PS3 / PS2 →Gênero: Esporte →Jogadores: 1 a 4 →Online: 1 a 4

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 6,5
BOM

Os cenários são extremamente coloridos e sempre com detalhes das mascotes

Um festival de mascotes em uma versão de Virtua Tennis cheia de desafios

A SEGA finalmente se rendeu à fórmula mais manjada no mundo dos games: fazer um game com algum tipo de competição recheada com os personagens mais conhecidos da empresa. A Nintendo há anos faz isso com maestria levando o Mario, o bigodudo da empresa, para os jogos de esporte mais diferentes que já apareceram.

Para fazer isso, a Sega optou por não arriscar e escolheu uma das suas franquias mais elogiadas, o *Virtua Tennis*. Depois disso, "convidou" as suas mascotes mais conhecidas, como Sonic, Tails e os macaquinhos do *Monkey Ball* e outro não tão conhecidos com o personagem Amigo, do jogo *Samba de Amigo*.

O resultado é um jogo de tênis ainda mais casual que *Virtua Tennis*. O modo carreira do jogo mantém um sistema muito parecido com o World Tour do título original, só que aqui os países são substituídos por jogos conhecidos da produtora. Ou seja, ao em vez de navegar pelo mapa mundial, você precisa superar etapas em cenários como os jogos do *Sonic*, *Super Monkey Ball*, *Space Channel 5*, entre outros. Cada uma das etapas oferece um pequeno torneio e dezenas de minigames, um mais estranho do que o outro.

Os desafios vão desde coletar argolas no meio de uma partida até ao de eliminar paredes com os personagens do Puyo-puyo. Para quem gosta de personagens com poderes especiais cada um dos personagens do jogo conta com um poder diferente. Enfim, *Sega Superstars Tennis* é uma versão mirim de *Virtua Tennis*, diverte por algum tempo, mas depois o excesso de minigames acaba tirando toda diversão do jogo.

Superstars é um jogo de tênis ainda mais casual que Virtua Tennis

A visão do fundo de quadra é mais bacana. O problema é controlar

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

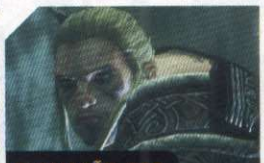
RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732
ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Por Leandro Rodrigues

A brutalidade é assustadora e não há economia nos baldes de sangue virtual



AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 5,0 — MÉDIO

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

→Produtora: SEGA | →Distribuidora: Creative Assembly | →Console: PS3
→Gênero: Ação | →Jogadores: 1 | →Online: 1 a 2

Deixe o seu cérebro na gaveta e seja um viking: arranque membros primeiro e pergunte depois

Sabe aqueles momentos em que procuramos um jogo simples, com comandos fáceis e que não exijam muito raciocínio? O que você precisa é de *Viking: Battle for Asgard*. Durante a aventura você controla Skarin, um guerreiro viking. Seu objetivo inicial é vagar pelo mapa para salvar guerreiros aprisionados e formar o seu exército. Acontece que não basta salvá-los. Apesar da mecânica extremamente simples (você só usa o ✖ e o ■ o tempo todo), os golpes do jogo são superviolentos, com direito a pedaços de corpos e sangue voando por todos os lados.

Com o exército formado, é hora de enfrentar batalhas épicas no melhor estilo *Coração Valente*. Nesse momento você não controla seus companheiros, mas tudo rola perfeitamente graças à eficiente Inteligência Artificial do game. Sua função é concluir alguns objetivos no meio do caos e garantir a vitória da tropa. O que deveria ser a parte empolgante do jogo é a hora que todo mundo provavelmente vai ficar nervoso. A ação rola com uma sucessão de quedas de quadros, lentidão e texturas desaparecendo.

Some a isso o excesso de objetivos repetitivos durante as quase 10 horas de jogo e o resultado é um jogo cansativo e sem graça.

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS

→Produtora: High Impact | →Distribuidora: Sony Computer | →Console: PS2
→Gênero: Ação | →Jogadores: 1 a 2 | →Online: Não

Atacado por vacas. Essa é a função de uma das armas do jogo

AVALIAÇÃO D&T — PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 — BOM

Dupla de hérois retorna ao console que os revelou com uma aventura reaproveitada

Com a falta de novos títulos para o PlayStation 2 é mais do que natural que títulos de sucesso do PSP façam o caminho inverso rumo ao PS2. Foi assim com Ratchet and Clank. Sorte nossa.

Na prática nada mudou Size Matters mantém a velha fórmula: piadas, plataformas, piadas, itens coletáveis e personagens carismáticos – que fazem piadas. O problema da câmera, que era algo muito criticado na versão do PSP, agora não existe, graças aos dois analógicos Dual Shock 2. Se o jogo ganhou em jogabilidade, perdeu em beleza. Não que o jogo esteja feio, longe disso. Os cenários continuam repletos detalhes e as armas, com vários efeitos visuais de efeitos visuais. O que realmente deixa a desejar é o cuidado da produtora na conversão do jogo. Algumas texturas parecem esticadas, algumas animações também sofrem do mesmo problema com o agravante que às vezes é possível notar uma pequena falta de sincronia entre o áudio e o vídeo.

Mesmo com esse pequeno deslize, Ratchet and Clank: Size Matters é um bom jogo que mantém o estilão da série, mas se você jogou a versão do portátil, não vai encontrar nenhum extra que faça você voltar a jogá-lo.

www.GameOne.com.br

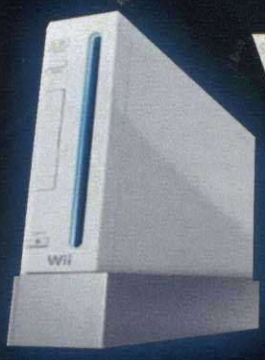
Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

Wii



PS2

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Enconmendas:

(19) 2122-5252

SITE 100% SEGURO

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

WILD ARMS Por: Amer Houchaimi PUZZLE GUZZLE Por: Leandro Rodrigues

WILD ARMS XF

→Produtora: XSEED Games →Distribuidora: Media Vision →Console: PSP
→Gênero: RPG →Jogadores: 1 →Online: Não

Clássico atravessa gerações para estrear sua primeira aventura portátil

A versão XF da série Wild Armas é uma mistura de RPG e estratégia. Não por acaso, o game parece muito com FF: Tactics

Wild Arms é uma das séries mais injustiçadas da história dos games, o primeiro capítulo da saga foi lançado quase que simultaneamente com Final Fantasy VII e infelizmente não recebeu a atenção que merecia da imprensa.

Mesmo levando esta tremenda pancada da sorte, a série conseguiu um lugar cativo na longa fileira de RPGs para os consoles da Sony e Wild Arms XF é o mais novo título da saga.

XF difere um pouco dos outros por ser um RPG estratégico, com batalhas bastante semelhantes as que encontramos em Final Fantasy Tactics. Diga-se de passagem, as batalhas são muito bem-feitas e repletas de opções. Mas isso não torna o jogo difícil, ao contrário, aprendê-lo é bastante simples .

A história contada no game também faz jus à fama de Wild Arms e conta com personagens carismáticos e um enredo que corre num ritmo bastante agradável. Mais importante, a velha mistura de faroeste com fantasia pela qual a série é conhecida continua presente e tão bacana quanto sempre foi.

Wild Arms XF é um excelente rpg estratégico para o PSP, que verdade seja dita, carece de títulos nesse estilo.

PUZZLE GUZZLE

→Produtora: Agetec →Distribuidora: Irem Software →Console: PSP
→Gênero: Puzzle →Jogadores: 1 a 8 →Online: Não

Mais um quebra-cabeça para a família Tetris, mas completamente diferente de tudo

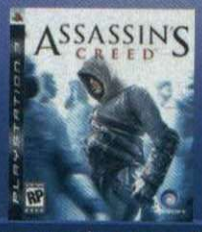
Peças caindo de cima para baixo na vertical. Por mais que já seja batido, não tem como não comparar um game com essas características com Tetris. Puzzle Guzzle é um game que segue essa linha, mas ao contrário da grande maioria consegue inovar e trazer um novo charme ao estilo de jogo. Você começa selecionando o seu avatar e depois disso deve colocar sua data de nascimento, signo e se o jogador é homem ou mulher. Em seguida, uma série de características são atribuídas ao seu personagem. A partir desse ponto, dezenas de peças começam a cair do alto da tela e, ao contrário de Tetris, você precisa formar figuras geométricas para eliminá-las. Além disso, conforme você evolui no jogo, são liberados extras que podem melhorar essas características e influenciar na sua sorte, ou seja, aquela peça que você tanto espera pode começar a cair do bem na hora que você queria.

O game ainda conta com um sistema multiplayer via rede wi-fi. Para que os jogadores enfrente os desafios juntos ou em um modo um contra o outro.

Puzzle Guzzle pode não ser um título muito original e acaba bebendo um pouco da fonte do consagrado Tetris, mas mesmo assim consegue incluir novidades interessantes para o gênero que está saturado de clones do estilo. Vale a pena conferir e uma única partida basta para ficar viciado.

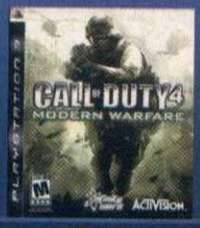
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO



assassins creed

blacksite area 51



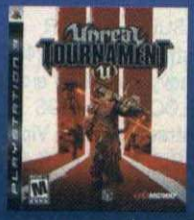
call of duty 4 modern warfare

haze

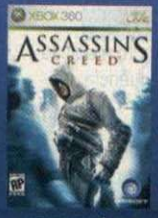
need for speed pro street

Half-Life 2

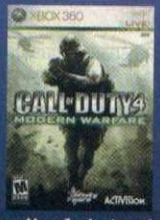
uncharted drake's fortunee



unreal tournament



assassins creed



call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

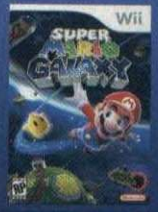
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

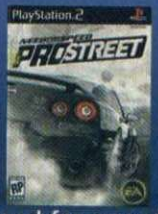
mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles



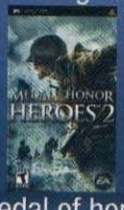
super mario galaxy

need for speed pro street



need for speed pro street

castlevania dracula x



medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

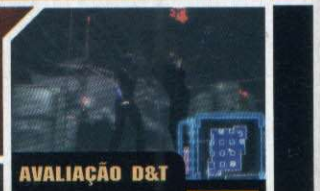
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Televendas: (11)

Tudo em 3x sem juros

3825.7600

Por: Leandro Rodrigues



STOLEN

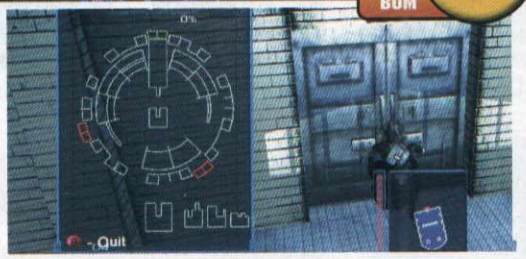
→ **Produtora:** Blue 52 → **Distribuidora:** Hip Interactive → **Console:** PS2
→ **Gênero:** Ação → **Jogadores:** 1

AVALIAÇÃO D&T PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0
BOM

Depois deste jogo nem mesmo o sistema de segurança mais avançado estão seguros



É espécie de mistura entre Sam Ficher, de Splinter Cell e Mulher-Gato, Anya Romanov, a protagonista de Stolen, é uma ladra sexy, atlética e conhecedora de técnicas de artes marciais. Anya ainda conta com geringonças high-tech de causar inveja a qualquer agente secreto, artefatos concebidos por Louie Palmer, seu amigo e conselheiro.

Louie não chega a botar a mão na massa durante o jogo, mas fornece dicas fundamentais para que Anya termine todas as suas missões com maior facilidade.

A história começa quando Anya e Louie são contratados para roubar uma esmeralda, escondida numa estátua de samurai dentro do museu da cidade. Apesar de difícil, o serviço é aceito, pois o contratante se dispõe a pagar um valor bem acima do usual para este tipo de roubo. Para cumprir o contrato, porém, a protagonista precisa invadir prédios com sistema de segurança de primeira linha. Não por acaso, estes sistemas são o ponto alto do game. Para projetá-los, a produtora contou com a orientação de diversas empresas reais de segurança, cada uma responsável pelos desafios de um dos prédios do game, o que torna o desafio muito mais intenso.

Intenso, mas não impossível. Anya, afinal, é uma ladra no mais completo sentido da palavra. Tudo o que estiver ao seu alcance ela é capaz de roubar: gavetas, armários, baús e até os bolsos dos guardas. E para roubar sem ser detectada, a protagonista é capaz de tudo, desde atravessar dutos de ar e se esconder em cantos escuros, até arrombar porta e cofres e desarmar sistemas de segurança.

Infelizmente, toda essa preocupação com o desafio teve algumas conseqüências graves no desenvolvimento do resto do jogo. Não raro, é possível surpreender os personagens fazendo movimentos que não condizem com a ação executada ou ver inimigos atravessando paredes e portas. Isso não chega a atrapalhar o andamento do game, mas certamente vai deixar os jogadores mais atentos com certa frustração.

Apesar destes contratempos, Stolen é um prato cheio para fãs de jogos que priorizam a furtividade, além de agradar a qualquer um que curta um bom desafio. Desafios, aliás, que o jogo tem de sobra.

Anya possui um belo corpo, capaz de hipnotizar os inimigos

BY & CIA
GAMES SOLUTION

www.byeciagames.com.br

Promoção Playstation II

R$ 599,00

3x sem juros no cartão

*2 controles
*1 memory card
*1 ano de garantia
*1 bolsa

PLAYSTATION II E III
NOTEBOOKS
FILMADORAS
CAMÊRAS DIGITAIS
TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033
Tel. 2236-1022

T.FLIGHT STICK X

→Fabricante: Thrustmaster | →Onde Encontrar: JP Tech (www.jptech.com.br) | →Plataformas: PS3 e PSP | →Preço Médio: R$ 169,00

Comande um avião com toda a precisão que um controle pode oferecer

A graça de um bom simulador de vôo é justamente emular todas – ou grande parte – das impressões que a função real oferece. Para conseguir tal efeito, nada melhor do que um controle de qualidade que amplifique a experiência. O T. Flight Stick, controle lançado recentemente pela Thrustmaster e vendido oficialmente no Brasil pela empresa JP. Tech, consegue melhorar essas sensações com total maestria.

O que de longe chama mais atenção é o conforto oferecido pelo T. Flight Stick. Graças a uma empunhadura perfeita é possível realizar as manobras mais difíceis e arriscadas com o mínimo esforço. Todos os botões – que não são poucos – ficam ao alcance dos dedos e executá-las se torna intuitivo em poucas partidas.

Além de confortável, o controle possui uma série de funções que tornam a experiência mais divertida. Para começar, o controle possui um sistema de ajuste de inclinação, com isso é possível regular o ângulo dos lemes com um leve toque no manche.

No topo do manche existe um mini analógico para controlar a mira do caça, uma vez ela ajustada é só apertar botão vermelho e preto e ver o seu inimigo literalmente ir pelos ares. Mas se as configurações de fabrica não agradarem, basta usar a função Mapping e determinar o que cada botão vai fazer.

O T. Flight Stick é conectado via porta USB e funciona tanto no PlayStation 3, onde já vem configurado para o jogo Blazing Angels, como no PC, mas nesse a configuração é ajustada para o jogo Flight Simulator.

CARACTERÍSTICAS:

- Fácil instalação
- Software prático e simples (em inglês)
- Garantia de três meses
- Funciona com PSP e PS3

Gatilho: aciona a principal metralhadora do caça que estiver sendo controlado no jogo

Use o mini análogico para fixar a mira no seu oponente, em seguida acione o botão vermelho e preto para lançar o míssel

Controle de inclinação. Graças aos ajustes na lateral do lado esquerdo do controle é possível controlar o leme do avião

Graças ao sistema de mapeamento do acessório é possivel mudar a ordem e as funções dos botões

Linha Monstro

Uma coleção pra lá de diferente. Ao todo são quatro tipos distintos de monstros que estampam o design do controle. Apesar do visual extravagante, todos possuem as funções básicas do Dual Shock 2, controle original do PlayStation 2 como: vibração e controle de pressão nos botões. Basta escolher o monstro preferido e sair detonando.

- **Fabricante:** Leadrership
- **Onde Encontrar:** Leadershop (www.leadershop.com.br)
- **Plataforma:** PS2
- **Preço Médio:** A partir de R$ 50,00

Tem para todo o gosto

Acessórios, bugigangas, cacarecos, enfim, tudo alegriar um jogador

WWE GUM

Pastilhas especiais para os fãs da série WWE. Apesar de não deixar ninguém bombadão, o slogan do produto é bem sugestivo, "todo mundo precisa delas".
Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
Preço: US$ 3,95

FULLMETAL ALCHEMIST PEPPERMINTS

Pastilhas temáticas dos personagens do anime Fullmetal Alchemist. As latas são totalmente estilizadas com diferentes imagens para você colecionar. Ao fazer a compra, a loja não oferece a opção de escolher a ilustração, elas são enviadas aleatoriamente.
Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
Preço: US$ 2,95

SIMPSON DUFF MINTS

Duff, a cerveja mais famosa da série The Simpsons, agora em versão miniatura. Cada uma das "latinhas" vem recheada com pastilhas de sabor menta.
Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
Preço:US$ 1,95

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS FAT BALMS

Esse é um especial para garotas. Um batom com o tema da série *Nightmare Before Christmas*. Promete deixar os lábios brilhantes, bonitos e conquistar todos à sua volta.
Onde Encontrar: www.toysnjoys.com
Preço:US$ 2,95

DICAS

A

ARMY OF TWO

PS3

- **Dificuldade Professional:** termine o modo Campaign nas dificuldades Recruit ou Contractor.
- **Todas as armas secundárias:** termine o modo Campaign na dificuldade Professional.

B

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

PS3

- **Missões e aviões:** no menu principal, segure L2+R2 e aperte ■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■.
- **Maior poder de ataque:** pause o game, segure L2 e pressione L1, L1, R1; em seguida, solte L2, segure R2 e pressione R1, R1, L1. Repita os comandos caso queria desfazer o truque.
- **God Mode:** pause, segure L2 e pressione ■, ▲, ▲, ■; solte L2, segure R2 e pressione ▲, ■, ■, ▲.

C

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

PSP

- **Engane a Morte:** para manter o equipamento que Alucard começa em Symphony of the Night, atravesse as duas áreas iniciais cheias de zumbis e outros inimigos. Quando você chegar à sala onde encontra Shaft, saia rapidamente de lá para manter todo o equipamento inicial.
- **Sorte para Alucard:** escreva a senha X-X!V"Q ↑ no campo do nome para ganhar 20 pontos de sorte (luck).
- **Maria em *Rondo of Blood*:** no segundo estágio, quando o minotauro persegue Richter, destrua os candelabros para encontrar uma chave (ela vai ficar como arma secundária). Após a perseguição, vá até o final do esgoto e abra a porta para habilitar Maria.
- **Symphony of the Night (original):** para desbloquear essa versão, acesse a área da dica acima e siga até o ponto mais alto onde você enfrenta uma serpente de ossos na parede. À esquerda há uma espécie de gaiola verde, acerte-a e use a plataforma que aparecer para alcançar a outra fileira de plataformas. Vá pela direita até alcançar uma lápide branca, destrua-a e pegue o item para desbloquear a versão original do game.
- **Rondo of Blood (original):** no quarto estágio, perto do final, procure uma área destrutível na base de uma parede para encontrar uma bomba; use-a para arrebentar a passagem. Destrua os Axe Knights e colete o item no final do percurso.
- **Seleção de fases (*Rond of Blood*):** use a senha X-X!V"Q ao invés do seu nome.
- **Jogue como Maria e Richter (SotN):** para jogar como os personagens de Symphony of the Night, termine o game uma vez, comece outro jogo e nomeie seu personagem como Maria ou Richter para jogar como o respectivo. Maria também tem um ataque especial, o Guardian Fist, que não consome corações e faz um belo dano. Para executá-lo, pressione ↑, ↓ e ataque.

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PS3

- **FPS Mode e munição infinita:** termine o game para habilitar o modo de ação em primeira pessoa (FPS Mode). Você pode acessar qualquer fase e ainda ganha munição infinita.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

PSP

- **New Game+:** para destravar essa opção, termine o game e salve depois de os créditos passarem. Comece um novo jogo e você terá todos os seus equipamentos e Materias da partida anterior.

– **Evite confrontos:** quando estiver de saco cheio de lutar a todo o momento, simplesmente ande muito nas paredes dos cenários. Não é garantia de que vai funcionar sempre, mas diminui o número de batalhas aleatórias.

I

DARK SECTOR

PS3

- **Brutal Mode:** termine o game na dificuldade normal para habilitar o nível Brutal.

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

PS2

- **Dicas e segredos:** no menu de cheats, entre com os seguintes códigos:
- **Todos os personagens:** friendsofbob
- **Todas as fases:** extremepassport
- **Todos os itens do Create-a-Skater:** sweetthreads
- **Vídeo do Rei Leão:** savannah
- **Vídeo do Tarzan:** nugget
- **Vídeo do Toy Story:** marin
- **Barra de especial infinita:** supercharger
- **Manobras especiais:** colete 25 itens em cada fase para habilitá-las.
- **Seleção de fases:** no menu de cheats, digite extremepassport.

DEATH JR.

PSP

- **Cheats:** pause o game a qualquer momento, segure os botões L e R e pressione:
Todas as armas: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Invencibilidade: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲.
Todas os upgrades: ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Depósito portátil de munição: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, ↓, →.
Munição infinita: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓.
Cabeção: ▲, ●, ✖, ■▲, ↑, →, ↓, ←, ↑.
Foice gigante: ▲, ■,✖, ●, ▲, ↑,←, ↓, →, ↑.
Free Seep: ←, ←, →,→, ←, →, ←, →, ✖, ✖.
Aprender o Assist Extender: ↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ▲, ✖, ✖, ▲, ▲.
Aprender um Widget →, ↑, ↓, ↑, ▲, ↑, ←, ■, ▲, →.
Todos os níveis e libertar todos: ↑, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖ para ir ao Museum. Lá, segure R + L e

God of War: Chains of Olympus

pressione ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ✖, ✖.
- **More Scythe Moves:** após coletar quarto Weapon Widgets, pague Smith e Wesston para desbloquearem o "More Scythe Moves" (Mais Movimentos de Foice) e você poderá usar os seguintes movimentos:
Giro: ■, ■, ▲
Mergulho: ✖, ✖, ■
Powerful Combo Hit: ■, ■, ■
Uppercut: ■, ■, ✖

F

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

PSP

- **Onion Knight:** para desbloquear essa classe, o personagem deve ter nível seis de Chemist e seis de Squire.
- **Dark Knight:** complete as classes Knight e Black Mage aprendendo todas as habilidades de cada uma. Além disso, alcance o oitavo nível com um Dragoon, um Geomancer, um Ninja e um Samurai. Derrote também 20 inimigos em batalhas, ao ponto que aquele inimigo desapareça do campo de batalha (três rounds).
- **Personagens secretos:** conheça a seguir a lista de personagens destraváveis a partir do quarto capítulo. Para habilitá-los, você também deve ter Mustadio em seu grupo, já que ele é quem permite a você recrutar os personagens.
- **Balthier:** após a cena durante o quarto capítulo Bervenia, leia os rumores no pub em Gollund. De lá, vá para Dorter e leia os rumores no pub. Quando sair de Dorter, você automaticamente cairá em uma batalha: se vencer, Balthier entra para o grupo.
- **Beowulf:** leia os rumores em Goland e vá para Lesalia. Lá, você encontrará Beowulf e deve acompanhá-lo para Goland. Depois de algumas batalhas, ele entrará para seu grupo.
- **Biblos:** depois de vencer nos dez níveis da Deep Dungeon, Biblos estará disponível para recrutamento.
- **Cloud:** depois de retornar Reis 'a sua forma humana, vá para Goug. Cloud partirá para Zarghidas. Depois de limpar Igros, vá para Zarghidas e vença a batalha para poder recrutar Cloud.
- **Construct 8:** depois de resgatar Reis de Goland, volte para Goug. O Worker 8 se unirá ao grupo depois da animação.
- **Dragon Reis:** vá com Beowulf pela Goland Coal City. Reis é resgatado durante a última batalha da seqüência e então se unirá ao grupo.
Human Reis: leia os rumores em Zeltennia, e, então, compre flores em Zarghidas. Volte para Goug. Isso destravará uma batalha em Zeltennia, onde Reis assumirá a forma humana ao final desta.
- **Lista de profissões (Job):** abaixo segue uma lista com todas as profissões de base e como habilitar qualquer personagem à profissão.
Archer - Squire (Lv. 2)
Arithmetician - Black Mage (Lv. 5), Mystic (Lv. 4), Time Mage (Lv. 4), White Mage (Lv. 5)
Bard (só para homens) - Orator (Lv. 5), Summoner (Lv. 5)
Black Mage - Chemist (Lv. 2)
Dancer (só para mulheres) - Dragoon (Lv. 5), Geomancer (Lv. 5)
Dragoon - Thief (Lv. 4)
Geomancer - Monk (Lv. 4)
Knight - Squire (Lv. 2)
Mime - Chemist (Lv. 8), Dragoon (Lv. 5), Geomancer (Lv. 5), Orator (Lv. 5), Squire (Lv. 8), Summoner (Lv. 5)
Monk - Knight (Lv. 3)
Mystic - White Mage (Lv. 3)
Ninja - Archer (Lv. 4), Geomancer (Lv. 2), Thief (Lv. 5)
Orator - Mystic (Lv. 3)
Samurai - Dragoon (Lv. 2), Knight (Lv. 4), Monk (Lv. 5)
Summoner - Time Mage (Lv. 3)
Thief - Archer (Lv. 3)
Time Mage - Black Mage (Lv. 3)
White Mage - Chemist (Lv. 2)

FLATOUT: HEAD ON

PSP

Carros e dinheiro: na tela principal, vá a Extras e entre com os seguintes códigos:
GIEVEPIX: desbloqueia todos os carros e 1 milhão de créditos.
GIVEALL: desbloqueia todos os trajetos.
ELPUEBLO: desbloqueia o Big Rig.
RAIDERS: desbloqueia o Big Rig Truck.
WOTKINS: desbloqueia o Flatmobile Car.
BIGTRUCK: desloqueia o Mob Car.
RUTTO: desbloqueia o Pimpster Car.
KALJAKOPPA: desbloqueia o Rocket Car.
GIEVCARPLZ: desbloqueia o School Bus.

Flatout: Head On

G

GODZILLA: UNLEASHED

PSP / PS2

- **Desbloquear tudo:** acesse a opção Cheats e use o código 204935.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

PSP

- **Modo Challenge of Hades:** termine o game em qualquer dificuldade.
- **Modo God:** termine o game em qualquer dificuldade.
- **Vídeos:** termine o game em qualquer dificuldade.
- **Galeria de arte**
Character Concept Art: termine o game em qualquer dificuldade.
Inside Ready at Dawn Studios: termine o game em qualquer dificuldade.
The Lost Levels: vença o Challenge of Hades.
Environments Concept Art: vença o Challenge of Hades.
Outtakes Concept Art: termine o game no God mode.
Making of Attica: termine o game no God mode.
- **Novas Roupas:** termine o game uma vez para poder usar novas roupas na mesma dificuldade em que já terminou.
- **Spud of War (atributo: magia):** termine o game em qualquer dificuldade.
- **McKratos (atributo: ataque):** termine as cinco missões do Challenge of Hades.
- **Mime of War (atributo:Red orbs):** termine o game no God mode.

Harvest Moon Boy & Girl

H

HARVEST MOON BOY & GIRL

PSP

- **Fishing Rod e Fishing Pole:** para adquirir uma vara de pescar (fishing rod), vá até o píer na praia na sexta-feira (Friday), sábado (Saturday) ou domigno (Sunday) entre 8 da noite e 8 da manhã. Você encontrará um pescador chamado Greg e ele lhe dará a fishing rod se você não estiver com algum item já equipado. Se quiser a Fishing Pole, uma vara melhor, coloque dois peixes enormes (large-sized fish) no lago do game e espere eles se reproduzirem até você ter 50 peixes no lago. Converse então com Greg para ganhar a Fishing Pole.
- **Fazendo maionese:** a Maionese (Mayonnaise) é uma iguaria muito valiosa no game e pode ser feita antes mesmo que você compre o Mayonnaise Maker. Para fazê-la, você precisará de: um ovo (egg), óleo (oil), um batedor (whisk) e vinagre (vinegar). A variedade e qualidade da maionese dependarão do tipo de ovo usado, então quanto melhor o ovo, mais dinheiro você fará com sua maionese.
- **O' Spa-Boiled Egg:** este item, que pode parecer inútil, na verdade, é popular entre muitos aldeões e pode até ser usado para ganhar alguns corações de pretendentes. Abaixo segue uma lista de quem 'gosta' ou "ama" o Spa-Boiled Egg e quem deveria ser considerado como "merecedor" deste item.
Pretendentes que "amam" o item: Ann, Cliff, Doctor, Popuri, Rick.
Pretendentes que "gostam" do item: Karen. ›

DICAS

Aldeões que "amam" o item: Barley, Basil, Duke, Harris.
Aldeões que "gostam" do item: Carter, Jeff, Louis, Thomas.

L

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

PS3

- **Munição infinita:** pause o game a qualquer momento e pressione R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, L2, L1, R1, ▲, ←, ↓, ■, R1+ L1 (juntos). Um som confirmará se o código foi feito corretamente. Este código só pode ser feito no modo Story na dificuldade easy e deve ser refeito a cada nova fase.
- **Imortalidade:** pause o game a qualquer momento e pressione ↓, ↓, ↓, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ↑, ↓, ■, ↓, ■, ↓, ■, ←, ▲, →, ■, ←, ▲, →, ■, R1+ L1 (juntos). Um som confirmará se o código foi feito corretamente. Este código só pode ser feito no modo Story na dificuldade easy e deve ser refeito a cada nova fase.
- **500 Thermal Energy Points:** pause o game a qualquer momento e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲, R1+ L1 (juntos). Um som confirmará se o código foi feito corretamente. Este código só pode ser feito no modo Story na dificuldade easy e deve ser refeito a cada nova fase.

LOST: VIA DOMUS

PS3

- **Fusíveis infinitos:** para não ficar travado tendo que procurar por fusíveis, quando chegar ao primeiro puzzle com fusíveis do game, complete-o, volte ao puzzle e pegue todos os fusíveis. Repita isso sempre que precisar de mais fusíveis.

M

MANHUNT 2

PS2

- **Munição infinita:** na tela do menu principal, pressione ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.
- **Seleção de fase:** na tela do menu principal, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.
- **Missão de Leo:** termine o game para destravar uma missão especial na qual você joga como Leo.
- **Relive Scene Option:** termine o game uma vez e a opção "Relieve Scene" abrirá, permitindo que você jogue novamente qualquer fase.

N

NARUTO: ULTIMATE NINJA 3

PS2

- **Ninjas secretos:** dica para habilitar todos os personagens, exceto 4th Hokage, Yondaime e Hyuuga Hanabi. Na tela do menu principal, segure R1+R2 e pressione ■, ▲, ■, ▲; em seguida, segure L1+L2 e pressione →, ↑, →, ↑; por fim, pressione os dois controles analógicos juntos (R3+L3). Um som confirmará se a dica for executada corretamente.
- **Roupas especiais no multiplayer:** no modo multiplayer, segure SELECT ao selecionar o seu ninja para acessar a sua roupa especial. Veja a seguir quais são os ninjas que contam com roupas secretas:

Chouji (Butterfly Chouji)
Rock Lee (Drunken style Lee)
Jiroubou (CS2 Jiroubou)
Kidoumaru (CS2 Kidoumaru)
Kimimaro (CS2 Kimimaro)
Naruto (One-Tailed Naruto)
Sakon (CS2 Sakon)
Sasuke (CS2 Sasuke)
Gaara (Shukaku Gaara)
Tayuya (CS2 Tayuya)

NBA 2K8

PS2

- **Times, artes e bola:** entre no menu Cheats durante o jogo e use os seguintes códigos:
2kSports All-Star Team: 2ksports
NBA Development Team: nba2k
Visual Concepts das equipes: vcteam
Bola ABA: payrespect
- **Uniformes alternativos:** entre no menu Cheats durante o jogo e use os seguintes códigos:
All-Star Jersey: haeitgyebs
Bobcat Racing Jersey: agtaccsinr
Pacers' Alternate Road Jersey: cpares
St. Patrick's Day Jersey: uclerehanp
Valentine's Day Jersey: amcnreo

P

PATAPON

PSP

- **Mini games:** há quatro minigames destraváveis em Patapon. Eis como destravá-los.
- **Tree mini game:** Pegue o Pakapon hat na missão 2.
- **Flower mini game:** Pegue o Zapaton hat em Creatures of the Sand, faça chover e mate a lesma roxa.
- **Mountain mini game:** Pegue o Kimpon hat na missão 14.
- **Cooking mini game:** Pegue o Gashapon hat na missão 17.

S

SIMPSONS GAME, THE

PS2

- **Poder infinito:** na seção de Extras no menu principal, pressione ●, ←, →, ●, ■, L1.
- **Todas as animações:** na seção de Extras no menu principal, pressione ●, ←, ■, →, ●, R1.
- **Roupas e troféus da Lisa:** no menu principal, pressione ■, ▲, ■, ■, ■, L3 (pressione o analógico esquerdo).
- **Roupas e troféus da Marge:** no menu principal, pressione: ▲, ■, ▲, ▲, ■, R3 (pressione o analógico direito).

SKATE.

PS3

- **Skatista Dem Bones:** quebre três vezes cada osso.
- **Plan B Warehouse.:** vença o Pro Challenge de Ryan Gallant.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

PS3

- **Física mais forte:** para aumentar a física dos corpos principalmente de inimigos abatidos, pause o game, segure L1 e pressione ✖, ✖, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, ✖, ●, ■, ▲.
- **MTAR-21 Assault Rifle:** quando estiver trocando o equipamento ou arma de seu personagem, segure R1 e pressione: ↓, ↓, ↑, ↑, ■, ●, ■, ●, ▲, ↑, ↑, ▲. Se feito corretamente, o MTAR-21 estará disponível na próxima caixa de equipamentos.
- **Mapa Comcast:** para destravar o mapa Comcast para multiplayer, vá ao menu de Extras e no "Comcast Gift", digite o cógido Comcast Faster.

As notícias mais estranhas do mundo dos games estão aqui

TREINANDO CALIGRAFIA NA TELINHA DO DS

Software ajuda jogador a aprender kanji

Definitivamente os japoneses chegaram à conclusão que o DS, portátil da Nintendo, é um bom meio de treinar as pessoas. A novidade da vez é o DS Beautiful Letter Trainning, que já está na lista de um dos jogos mais vendidos no Japão.

Logo na sua semana de lançamento, o jogo vendeu 66 mil unidades deixando para trás games como Yakuza 3, do PlayStation 3, e Wii Fit, do Nintendo Wii.

O game propõe que os jogadores possam comparar suas caligrafias, e melhorar os seus momentos, recriando ideogramas japoneses na tela sensível do portátil. O game oferece modo para dois jogadores, mas é no modo individual que DS Beautiful Letter Training oferece um desafio interessante, um modo de aventura onde o jogador assume o papel de um personagem que deve concluir movimentos de mais de três mil letras do alfabeto japonês. Resta saber se quem encara um jogo como esse leva a aventura como uma diversão ou um castigo.

Não tente passar seus conhecimentos para telas que não sejam sensíveis ao toque

Ilustração: Makotron

Igreja transforma Jesus em Mii

Avatar vira tema de religião

Uma igreja da Califórnia arrumou uma maneira muito diferente para anunciar os seus eventos de feriado de Páscoa. A Mission Bay Community Church (MBCC) resolveu transformar Jesus Cristo em um Mii, avatar oficial dos jogadores do Nintendo Wii e colocá-lo em cartazes convocando o público para cerimônia de Páscoa.

Os cartazes mostravam o Mii olhando para um coelhinho seguido da frase "Come and follow Mii" (Siga-me). Mesmo com toda liberdade, a igreja não liberou o jogo durante as missas.

Vale Ouro

Jogos antigos valem ouro para grandes colecionadores

Um estudo feito pela VideoGamePriceCharts revelou que alguns jogos raros de videogame chegam a custar até US$ 20 mil cada. O mais engraçado dessa pesquisa é que dentre os games mais valiosos estão os que têm um grande apelo erótico.

Outros que possuem uma alta cotação entre os jogos raros são cartuchos da série Nintendo World Championships, produzidos exclusivamente para o campeonato mundial de games ocorrido em Los Angeles (1990). Foram apenas 116 cópias distribuídas entre os ganhadores.

É feio, mas custa uma grana danada

Plástica em bonecas

Site estimula garotas a conquistar um bilionário

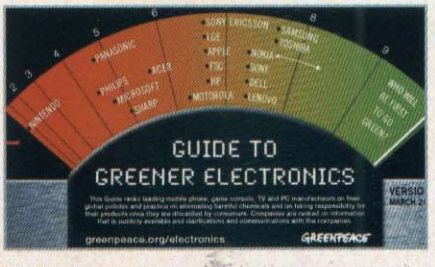
Um site de bonecas virtuais está causando uma grande polêmica entre os ingleses. Tudo porque o website Miss Bimbom, encoraja meninas a colocar suas bonecas virtuais de dieta e a levá-las a uma clínica para fazer cirurgias plásticas. Logo na página inicial, as garotas são incentivadas a criar as bonecas "mais legais, ricas e famosas do mundo". O objetivo final é conquistar a fama e maridos bilionários.

Nintendo não ama a natureza

Relatório aponta empresa como grande poluidora

A organização Greenpeace soltou o seu novo ranking da empresas ecologicamente responsáveis, o "Guide to Greener Electronics", e mais uma vez a Nintendo ficou na última colocação da pesquisa, com a pontuação de 0,3 pontos de 10 possíveis. Isso graças ao resultado da nota zero em oito das nove categorias avaliadas.

Segundo a entidade, essa pontuação da Nintendo só vai melhorar caso a BigN resolva eliminar as substancias tóxicas de seus produtos e reciclar os itens que se tornarem obsoletos, além de adotar políticas globais para reverter o quadro. Mesmo sendo a última colocada no ranking, a Nintendo melhorou se comparado ao 0 que tinha na última edição do ranking. O 0,3 só chegou porque a empresa já sinalizou a adoção de uma política de gerenciamento químico.No Ranking das empresas, a Sony manteve-se como uma das mais responsáveis ecologicamente, ficando em quarto lugar.



Nintendo tem muito que aprender com a Sony

MUNDO DOS GAMES
Nintendo Wii
R$ 1099,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)
Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
MDG
Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
SAC: (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

PlayStation 3
R$ 1499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
PlayStation 2
R$ 369,00
á vista (em dinheiro)
PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!
Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
MUNDO DOS GAMES
imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 18 de Abril, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,61 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX GAMES	(11) 2303-0011	R$ 1.999,00 (80GB)	R$ 419,00	R$ 59,00	R$ 35,00	R$ 699,00
ART GAMES	(11) 2652-9996	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 370,00	R$ 45,00	R$ 25,00	R$ 750,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 370,00	R$ 45,00	R$ 25,00	R$ 750,00
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.450,00 (40 GB)	R$ 529,00	R$ 57,00	R$ 29,00	R$ 690,00
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.149,00 (40 GB)	R$ 599,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 799,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.000,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 59,00	R$ 39,00	R$ 650,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.199,00 (40 GB)	R$ 629,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 829,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 1.199,99 (40 GB)	R$ 369,99	R$ 54,99	R$ 29,99	R$ 619,99
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.250,00 (80 GB)	R$ 549,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 689,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.400,00 (40GB)	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 839,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 400,00	R$ 50,00	R$ 29,99	R$ 670,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 1.999,00 (40 GB)	_____	_____	R$ 99,00	R$ 850,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 689,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	_____	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 35,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 50,00	R$ 750,00
PLAY HOUSE	(11) 3222-3608	R$ 2.300,00 (40 GB)	R$ 490,00	R$ 60,00	R4 40,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(11) 2987-2641	R$ 2.350,00 (80 GB)	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 49,00	R$ 745,00
RDK MASTER GAMES	(11) 3362-9166	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 50,00	_____
RPG GAMES	(11) 3337-4590	_____	R$ 520,00	R$ 60,00	R$ 40,00	R$ 700,00
ROCK LASER GAMES	(11) 2954-4332	R$ 1.590,00 (40 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 39,00	R$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.200,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 620,00
XPLAY	(11) 3073-1049	R$ 1.600,00 (80 GB)	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 700,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br

ELETROMIL

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

PlayStation 2

Xbox 360

PlayStation 3

Nintendo Wii

PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade fotos ilustrativas -Valores p/ pagamento em dinheiro

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

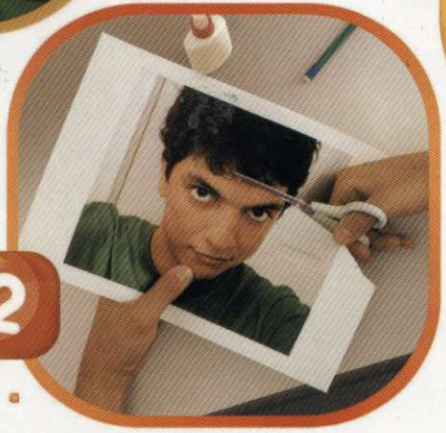
Ogilvy

Sua namorada vive dizendo que você não presta atenção quando ela fala?

Dê um jeito nisso com os Óculos para Discussão de Relacionamento Fanta.

1 Tire uma foto sua.

3 Cole nos seus óculos preferidos.



2 Imprima e recorte os olhos.

Blá Blá Blá...

Z... Z Z Z

4 Tire uma soneca enquanto ela fala pelos cotovelos.

IMAGINE! Fanta

Coca-Cola Brasil

fanta.com.br